

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Penulis melaksanakan program magang di PT PREDIKT Tangguh Indonesia, yaitu perusahaan yang bergerak di bidang edukasi mitigasi bencana dan perubahan iklim. PT PREDIKT Tangguh Indonesia memiliki fokus pada pengembangan konten media, perancangan kampanye sosial, serta pembuatan permainan edukatif dan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan tingkat kesadaran, pengetahuan, dan kesiapsiagaan anak-anak, keluarga, serta masyarakat umum terhadap isu kebencanaan dan perubahan iklim (PREDIKT, n.d).

2.1.1 Profil Perusahaan

PT PREDIKT Tangguh Indonesia didirikan pada tahun 2018 oleh Avianto Amri, Tasril Mulyadi, dan Meliza Rafdiana. PREDIKT merupakan perusahaan sosial yang menjalankan kegiatan bisnis dengan tujuan utamanya menciptakan dampak sosial yang positif, memperluas manfaat bagi masyarakat, serta menjaga keberlanjutan program yang dijalankan. Maka, keuntungan yang dihasilkan dimanfaatkan kembali untuk mendukung dan memperluas dampak sosial. Dengan demikian, PREDIKT memiliki model bisnis yang menghubungkan misi sosial dengan prinsip kewirausahaan (Goeco, n.d.). Fokus utama perusahaan pada bidang kesiapsiagaan dan ketangguhan bencana. Perusahaan ini berkomitmen untuk menghasilkan riset berbasis data, mengembangkan produk edukatif dan interaktif tentang kebencanaan yang ramah untuk anak, serta melaksanakan kampanye publik yang partisipatif.



Gambar 2.1 Logo Perusahaan PREDIKT
Sumber: Aset Visual Perusahaan PREDIKT (2025)

Dalam menjalankan misi sosialnya, PREDIKT aktif melakukan penelitian dan evaluasi terkait efektivitas ketangguhan bencana di berbagai wilayah nasional dan internasional, serta membangun ekosistem kolaboratif dengan pemerintah, lembaga, organisasi non-pemerintah, akademisi, dan komunitas lokal. Struktur kepemimpinan perusahaan melibatkan beberapa pendiri yang mempunyai latar belakang di bidang kebencanaan, komunikasi, dan manajemen risiko.

Dalam operasionalnya, PREDIKT aktif merancang berbagai produk edukasi interaktif seperti *board game*, buku aktivitas, lokakarya, dan media pembelajaran kreatif lainnya yang bertujuan meningkatkan literasi bencana sejak usia dini hingga dewasa. Selain itu, perusahaan ini juga membangun kemitraan dengan sektor swasta, lembaga pemerintah, akademis, komunitas lokal, hingga organisasi internasional untuk memperluas dampak sosialnya. Dengan pendekatan yang menggabungkan riset, kampanye, serta edukasi, PREDIKT berperan sebagai mitra strategis dalam membangun masyarakat yang lebih tangguh menghadapi risiko bencana. Selaras dengan visi dan misi perusahaan sebagai berikut:

Visi: Menjadi lembaga terkemuka dalam menghasilkan penelitian berbasis data, melaksanakan kampanye yang efektif, dan menciptakan materi pendidikan inovatif terkait pembangunan ketahanan bencana bagi anak-anak dan komunitas mereka.

Misi:

- Menciptakan materi pendidikan tentang kesiapsiagaan bencana yang mudah dipahami, ramah untuk anak, dan menyenangkan untuk anak-anak hingga orang dewasa.
- Mengembangkan kampanye yang efektif dan pengalaman belajar melalui media sosial, situs web, dan acara.
- Membangun kemitraan dan jaringan dengan sektor swasta, lembaga pemerintah, akademisi, badan PBB, Organisasi Non-Pemerintah, Palang Merah, berbagai jaringan dan konsorsium.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Berdasarkan informasi dari internal perusahaan, PREDIKT didirikan berdasarkan hasil penelitian doktoral Avianto Amri, selaku pendiri PREDIKT atau *Chief Executive Officer*. Dalam penelitiannya, pendiri PREDIKT ingin meningkatkan kesiapsiagaan bencana di rumah melalui kegiatan berbasis sekolah. Penelitian tersebut menunjukkan perlunya pendekatan edukasi kesiapsiagaan bencana yang lebih praktis, menarik, dan mudah diakses bagi anak-anak. Karena pengetahuan kesiapsiagaan bencana sering kali didominasi oleh orang dewasa. Sebagai langkah awal, CEO PREDIKT membuat prototipe berupa lembar kerja rencana darurat keluarga yang sederhana. Lalu, dilakukan uji coba kepada 600 anak dan orang tua di empat lokasi dan menghasilkan respons positif serta membuktikan efektivitas lembar kerja visual yang sederhana.

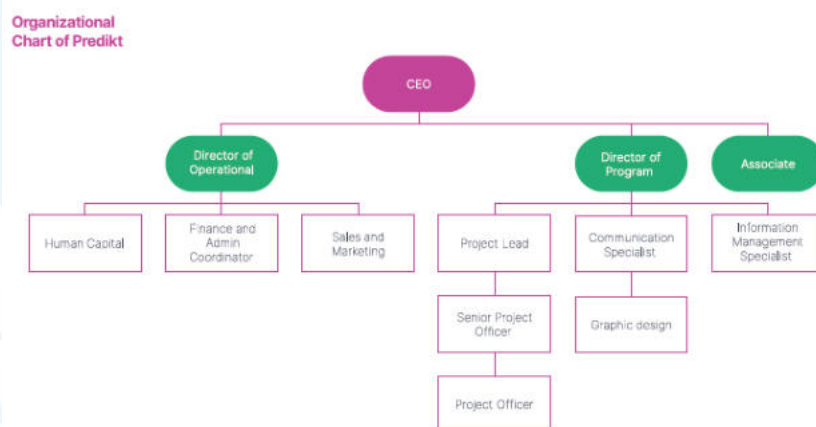
Pada tahun 2017, prototipe ini memenangkan *Flood Resilience Innovation Competition* (IFRC) lalu dana dukungan digunakan untuk mengembangkan PREDIKT *Toolkit* berupa permainan edukatif dan materi kesiapsiagaan bencana. Pada tahun 2018, PREDIKT memperluas jangkauan melalui program YSEALI *Seeds for the Future* dan menerjemahkan PREDIKT *Toolkit* ke dalam bahasa Melayu serta Inggris agar dapat digunakan di Malaysia, Thailand, dan negara lain. Di tahun yang sama, PREDIKT resmi menjadi perusahaan sosial melalui pendirian PT PREDIKT

Tangguh Indonesia untuk memastikan keberlanjutan dan akses materi yang lebih luas.

Seiring perkembangannya, PREDIKT menjalin kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan nasional dan internasional, termasuk pemerintah, organisasi kemanusiaan, dan lembaga global. Serta, selain memproduksi materi edukasi, PREDIKT kemudian berkembang menjadi penyedia layanan konsultasi kesiapsiagaan bencana. Saat ini, PREDIKT berkomitmen untuk memperkuat budaya kesiapsiagaan melalui riset berbasis data, edukasi inovatif, dan kampanye publik yang berdampak dengan fokus pada pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan dapat memberdayakan anak serta komunitas mereka.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan informasi internal perusahaan, PREDIKT memiliki struktur organisasi yang saling mendukung dengan peran kerja masing-masing untuk meningkatkan efektivitas kinerja perusahaan. Pada tahap ini, penulis akan menjelaskan masing-masing peran kerja rekan kerja. Penulis ditempatkan sebagai *intern graphic designer*.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan PREDIKT
Sumber: *Company Profile* PREDIKT (2025)

Dimulai dari CEO (*Chief Executive Officer*) yakni posisi tertinggi yang memimpin perusahaan, bertanggung jawab penuh atas arah strategi, pengambilan

keputusan utama, pengawasan program, serta menjalin hubungan dengan mitra strategis. Di bawah CEO, ada *Director of Operational*, yang mengatur kegiatan operasional harian perusahaan, memastikan semua fungsi pendukung berjalan efisien. Bidang yang dikelola terdiri dari:

- *Human Capital*: Mengelola sumber daya manusia (rekrutmen, pelatihan, pengembangan karier, kesejahteraan karyawan)
- *Finance and Admin Coordinator*: Bertanggung jawab pada pengelolaan keuangan, administrasi, pelaporan, dan kepatuhan regulasi.
- *Sales and Marketing*: Menjalankan strategi pemasaran, promosi produk atau jasa, menjaga relasi dengan klien, serta meningkatkan pendapatan perusahaan.

Setara dengan *Director of Operations*, ada *Director of Program* yang mengkoordinasikan seluruh program dan proyek perusahaan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Bidang yang dikelola terdiri dari:

- *Project Lead*: Pemimpin proyek yang bertugas merancang, melaksanakan, dan memantau proyek.
- *Senior Project Officer*: Mendukung *Project Lead*, fokus pada koordinasi teknis, monitoring, dan pengelolaan tim proyek.
- *Project Officer*: Menangani pelaksanaan kegiatan harian di lapangan, dokumentasi, serta pelaporan.
- *Communication Specialist*: Menangani strategi komunikasi internal dan eksternal, termasuk media sosial, publikasi, dan hubungan masyarakat.
- *Graphic Design*: Membuat desain visual untuk kebutuhan publikasi, kampanye, edukasi, dan *branding* perusahaan. Untuk saat ini, PREDIKT menerima mahasiswa magang di bidang *Communication Specialist* dan *Graphic Design*.

2.3 Portofolio Perusahaan

Sesuai dengan bidang perusahaan, yakni menyediakan produk edukasi interaktif yang ramah bagi anak-anak, PREDIKT memiliki beberapa karya yang inspiratif. Contohnya seperti *board game*, buku panduan kesiapsiagaan bencana, buku cerita, modul pembelajaran, animasi video, dan masih banyak lagi. Berikut beberapa karya milik PREDIKT:

2.3.1 Board Game Toolkit PREDIKT

Board game ini merupakan karya *board game* pertama PREDIKT yang diterbitkan pada tahun 2018. Mekanisme permainannya seperti ular tangga. Setiap pijakan memiliki kartu misi untuk setiap pemain patuhi. Baik itu pertanyaan, tantangan, atau pernyataan. *Board game* ini bisa dimainkan oleh anak-anak usia 5 ke atas dan bisa bermain bersama keluarga. Selain itu, *board game* ini memiliki kertas aktivitas dan panduan siap siaga bencana yang dikemas secara menyenangkan.



Gambar 2.3 Board Game PREDIKT Toolkit
Sumber: Aset Foto Produk Perusahaan PREDIKT (2025)



Gambar 2.4 Komponen isi *Board Game Toolkit* PREDIKT
Sumber: Aset Foto Produk PREDIKT (2025)

Komponen *board game Toolkit PREDIKT* terdiri dari:

- Kotak permainan (*Packaging*)
- Papan permainan (*Board game*)
- Enam pion pemain
- Satu dadu
- Kartu dengan enam bentuk yang berbeda
- Panduan permainan (*Guide*)
- Stiker bertema detektif
- Poster interaktif tentang bencana di rumah dan lembar permainan edukatif (*educational sheets*)
- Senter darurat, peluit, mini kotak P3K (Pertolongan Pertama pada Kecelakaan)

Board game toolkit PREDIKT dapat dimainkan minimal 2 – 6 pemain dari usia 5 tahun hingga 30 tahun ke atas atau orang dewasa, dengan durasi bermain sekitar 15 – 30 menit. *Board game* ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran bencana, melatih pemecahan masalah, kerja sama, dan memberikan edukasi secara menyenangkan serta mudah dipahami tentang pengetahuan kesiapsiagaan bencana alam. Contohnya seperti prosedur menghadapi bencana sebelum, saat, dan sesudah bencana, informasi nomor darurat, rambu keselamatan, dan pengetahuan lainnya. Bencana yang dibahas yaitu bencana yang sering terjadi di negara Indonesia, seperti bencana banjir, angin kencang, longsor, gunung meletus,

gempa bumi, dan tsunami. Pemain yang dinyatakan menang dalam *board game* ini yaitu pemain yang banyak menjawab pertanyaan pada kartu dengan benar. Apabila menjawab benar, pemain mendapatkan 100 poin dari tiap kartu. Apabila menjawab salah, pemain tidak mendapatkan poin atau 0.

Berikut langkah-langkah bermain *board game Toolkit PREDIKT*:

1. Tentukan giliran pemain beserta pilih pion masing-masing pemain.
2. Tempatkan semua pion pemain di kotak “*ARE YOU READY?*” atau garis awal.
3. Pemain pertama melempar dadu.
4. Setelah angka dadu keluar, pemain gerakkan pionnya sesuai angka dadu yang keluar. Pemain bisa bergerak ke kotak kanan atau kiri.



Gambar 2.5 Komponen isi *Board Game Toolkit PREDIKT*
Sumber: Aset Foto Produk PREDIKT (2025)

5. Pemain akan selalu berhenti di kotak yang memiliki bentuk yang berbeda-beda. Ada bentuk persegi, persegi panjang, bulat, bintang, segitiga, dan segi enam.



Gambar 2.6 Komponen isi *Board Game Toolkit* PREDIKT
Sumber: Aset Foto Produk PREDIKT (2025)

6. Misalnya pemain berhenti di bawah bentuk bintang, maka pemain yang tidak sedang bermain, membawa kartu bentuk bintang, lalu membacakan isi pertanyaan di balik kartunya.



Gambar 2.7 Komponen isi *Board Game Toolkit* PREDIKT
Sumber: Aset Foto Produk PREDIKT (2025)

7. Pemain menjawab pertanyaan tersebut, apabila benar, pemain mendapatkan 100 poin lalu memegang kartu bintang tersebut, bertujuan untuk bukti poin yang sudah dikumpulkan pemain

yang nantinya diakhir permainan akan dihitung. Apabila salah, pemain tidak mendapatkan poin atau 0.

8. Setelah pemain satu sudah bermain, lanjut ke pemain kedua lalu seterusnya hingga salah satu pemain ada yang mencapai di kotak “*END OF THE JOURNEY*” atau garis akhir.
9. Pemain yang sudah sampai kotak “*END OF THE JOURNEY*” artinya sesi permainan sudah selesai.
10. Hitung total kartu yang dipegang masing-masing pemain, pemain yang memiliki poin tertinggi, itu pemenangnya.

Selain permainan papan, *board game* Toolkit PREDIKT ini memiliki Poster interaktif tentang bencana di rumah dan lembar permainan edukatif (*educational sheets*) untuk anak-anak belajar mitigasi bencana dengan menyenangkan.

Analisis visual untuk *board game* Toolkit PREDIKT dari segi elemen visual adalah menggunakan warna warna cerah dan kontras seperti warna merah, kuning, hijau dan biru, selaras dengan warna logo visual PREDIKT. Dari visual, titik, garis, dan bentuk pada board game disusun secara konsisten yang menjadi satu kesatuan. Sehingga board ini memiliki prinsip elemen yang seimbang dan harmonis dengan alur permainan yang dibuat. Gaya visual yang ditampilkan yaitu *playful* namun tetap edukatif untuk anak-anak dan keluarga.

2.3.2 Board Game GenerAksi

Board game GenerAksi adalah *board game* dari hasil penelitian program KONEKSI *Research Grant (Knowledge Partnership Platform* Australia – Indonesia) yang merupakan kolaborasi pemerintah Australia dan Indonesia. Tim peneliti Indonesia yang terlibat dalam pembuatan *board game* ini yaitu terdiri dari PREDIKT, Universitas Multimedia Nusantara, ChildFund, Universitas Nusa Cendana, MPBI, dan Sekretariat Nasional Satuan

Pendidikan Aman Bencana. Untuk tim peneliti Australia terdiri dari *Charles Darwin University* dan *Harkaway Primary School*. *Board game GenerAksi* hadir untuk memberdayakan anak-anak SD – SMP sebagai agen perubahan dalam isu perubahan iklim beserta dengan dampak bencana alam terhadap lingkungan. Serta *board game* ini memiliki versi inklusif sekaligus.



Gambar 2.8 *Board Game GenerAksi*
Sumber: Aset Foto Produk PREDIKT (2025)

Komponen *board game GenerAksi* terdiri dari:

- Kotak permainan (*Packaging*)
- Papan permainan (*Board game*) dengan 2 sisi atau mode permainan yang berbeda (Untuk umum dan inklusif)
- Enam pion karakter pemain
- Satu dadu
- Token bentuk bibit daun
- Bidak jalan bentuk persegi

- Kartu peran
- Kartu aksi
- Kartu tantangan
- Kartu peluang
- *Timer*

Board game GenerAksi dapat dimainkan minimal 4 – 6 pemain dari usia 7 tahun ke atas. *Board game* ini bertujuan untuk meningkatkan edukasi tentang perubahan iklim beserta dampaknya untuk anak-anak. Sehingga tumbuh kesadaran diri akan bahayanya perubahan iklim bagi lingkungan dan meningkatkan pengetahuan cara menanggulangnya.

Berikut langkah-langkah bermain *board game* GenerAksi mode umum:

1. Tentukan giliran pemain beserta pilih pion karakter masing-masing pemain.
2. Tempatkan semua pion pemain di kotak “*ARE YOU READY?*” atau garis awal.
3. Pemain pertama melempar dadu.
4. Setelah angka dadu keluar, pemain gerakkan pionnya sesuai angka dadu yang keluar. Pemain bisa bergerak ke kotak kanan atau kiri.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.9 Komponen isi *Board Game GenerAksi*
Sumber: Aset Foto Produk PREDIKT (2025)

5. Pemain akan selalu berhenti di kotak yang memiliki bentuk yang berbeda-beda. Ada bentuk persegi, persegi panjang, bulat, bintang, segitiga, dan segi enam.

Analisis visual untuk *board game GenerAksi* ini menampilkan gaya visual yang tegas dan *modern* dengan penggunaan warna dominan hijau, kuning, dan merah yang menciptakan energi. Elemen visual yang terdapat di ilustrasinya bergaya kartun *modern* dengan garis tebal dan karakter ekspresif. Lalu hierarki visual *board game* yang jelas dan terasa luas, membantu pemain memahami area permainan dengan jelas.

2.3.3 Buku Tulis Pelajar Tangguh Bencana

Buku Tulis Pelajar Tangguh Bencana berfungsi sebagai buku catatan kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana. Materi kiat-kiat menghadapi bencana dalam buku ini dikemas secara praktis dan menyenangkan dengan konten visual yang memanjakan mata. Hal tersebut membuat anak-anak cepat paham akan respon yang harus mereka lakukan dalam menghadapi bencana. Buku ini diperuntukkan anak – anak SD – SMP.



Gambar 2.10 Buku Tulis Pelajar Tangguh
Sumber: Aset Foto Produk PREDIKT (2025)

Buku Tulis Pelajar Tangguh Bencana menampilkan tampilan visual yang cerah dan ramah anak melalui penggunaan warna dominan biru muda dan hijau yang memberi kesan aman, positif, dan edukatif. Dari sisi prinsip desain, tata letak sampul ini seimbang dan harmonis, dengan hierarki visual jelas antara judul, ilustrasi, dan elemen pendukung. Kontras warna digunakan efektif untuk menonjolkan informasi utama. Secara keseluruhan, gaya visual buku ini *fun* dan edukatif dengan memadukan ilustrasi ramah anak dengan desain informatif yang mendukung tujuan meningkatkan kesadaran kesiapsiagaan bencana secara ringan untuk anak – anak.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA