

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

PT. Predikt Tangguh Indonesia merupakan salah satu perusahaan sosial yang berfokus kepada kesiapsiagaan bencana yang didirikan pada tahun 2018. Perusahaan ini memiliki tujuan untuk menjawab kebutuhan-kebutuhan masyarakat akan edukasi kebencanaan dengan menggunakan berbagai pendekatan interaktif yang mudah dipahami. Perusahaan ini berawal dari sebuah ide oleh Avianto Amri (Anto) dari penelitian doktoralnya yang berfokus pada cara anak-anak memberi sebuah dampak terhadap kesiapsiagaan bencana. Yang pada akhirnya pada tahun 2018, perusahaan ini resmi berdiri dengan nama PT. Predikt Tangguh Indonesia.

2.1.1 Profil Perusahaan

PT. Predikt Tangguh Indonesia merupakan salah satu perusahaan sosial yang membantu anak-anak dan orang tua mereka untuk belajar bersama mengenai kesiapsiagaan bencana dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2018, dengan tujuan untuk menjawab semua kebutuhan masyarakat mengenai edukasi kebencanaan yang menyenangkan, interaktif, mudah dipahami dan berdampak luas. Perusahaan ini menggunakan berbagai pendekatan interaktif demi upaya untuk menggabungkan hasil riset berbasis bukti dengan penerapannya langsung di lapangan untuk menjadikan sebuah pembelajaran yang lebih sesuai dan relevan dengan kehidupan masyarakat. Aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan ini lebih fokus untuk mengembangkan berbagai media edukasi untuk pelatihan kesiapsiagaan di sekolah, lembaga pemerintahan, organisasi kemanusiaan dan juga komunitas lokal. Seperti pengembangan buku edukasi, permainan papan edukatif, kampanye visual dan masih banyak lagi yang tentunya membahas mengenai kesiapsiagaan bencana. Selain berfokus kepada pengembangan media edukasi, perusahaan ini juga menyediakan layanan konsultasi yang

bekerja sama dengan pemerintah dan swasta untuk menangani berbagai permasalahan di tingkat lokal maupun tingkat nasional (Predikt, 2024).

Visi yang dijunjung oleh perusahaan PREDIKT adalah untuk menjadi sebuah institusi yang terdepan dalam menghasilkan pengembangan materi pembelajaran inovatif dan ramah anak tentang kesiapsiagaan bencana, pelaksanaan riset berbasis bukti (*evidence-based research*) dan promosi dengan melakukan berbagai kampanye untuk meningkatkan kesadaran melalui media digital dan media massa yang lebih luas (Predikt, 2024). Visi tersebut menjadi sebuah landasan utama bagi seluruh kegiatan yang dilaksanakan oleh perusahaan untuk memperkuat pemahaman dan ketangguhan masyarakat mengenai sebuah bencana.

Untuk dapat mewujudkan visi tersebut, perusahaan ini memiliki empat misi utama. Misi pertama yaitu untuk menciptakan materi edukasi kesiapsiagaan bencana yang mudah dipahami, ramah anak dan menyenangkan. Misi kedua yaitu untuk membangun kemitraan dan juga jaringan kerja sama dengan lembaga pemerintahan, sektor swasta, akademisi, badan PBB, Lembaga Swadaya Masyarakat, Palang Merah serta berbagai konsorsium untuk memperluas jangkauan edukasi kesiapsiagaan bencana. Misi ketiga yaitu, untuk mengembangkan berbagai kampanye dan pengalaman belajar yang edukatif dan efektif melalui berbagai platform. Dan misi keempat yaitu untuk melakukan studi ilmiah yang kuat tentang anak-anak dan bencana (Predikt, 2024).

2.1.2 Sejarah Perusahaan

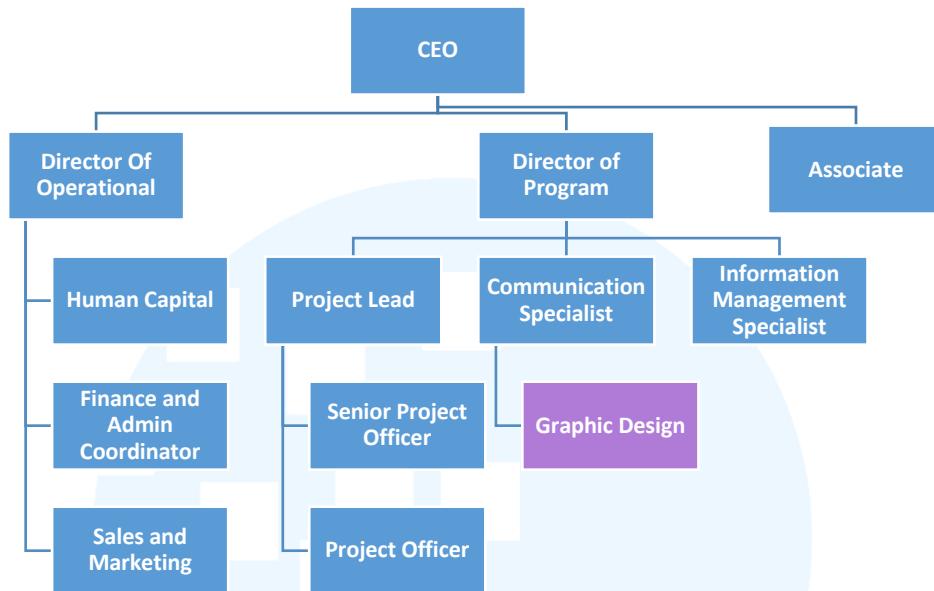
Perusahaan ini pertama kali ditemukan dari ide Avianto Amri (Anto) yang dimulai dari penelitian doktoralnya dengan disertasi yang berfokus pada cara anak-anak memberi sebuah dampak terhadap kesiapsiagaan bencana. Setelah ide tersebut muncul, beliau mulai menyadari betapa pentingnya pemberdayaan anak-anak sebagai salah satu agen perubahan dalam pembangunan kesiapsiagaan bencana. Melalui penelitian tersebut, akhirnya beliau mulai membuat *prototype* awal berupa lembar kerja sederhana yang diuji

coba kepada lebih dari 600 anak dan juga orang tua di berbagai daerah. Hasil dari uji coba yang telah beliau lakukan, akhirnya mendapatkan tanggapan yang positif yang merupakan titik terang dari pendirian perusahaan ini (Amri, 2025).

Keberhasilan tersebut, membawa PT. Predikt Tangguh Indonesia pada kompetisi *Flood Resilience Innovation Competition (IFRC)* di Jakarta pada tahun 2017. Pada kompetisi tersebut, PT. Predikt Tangguh Indonesia berhasil meraih pendanaan untuk mengembangkan sebuah produk pertamanya yang disebut sebagai *PREDIKT Toolkit*. PT. Predikt Tangguh Indonesia *Toolkit* ini merupakan merupakan sebuah papan permainan edukatif mengenai panduan kesiapsiagaan bencana yang bersifat interaktif dan juga ramah anak. Setelah itu, PT. Predikt Tangguh Indonesia mulai berpartisipasi dalam *YSEALI Seeds for the Future* pada bulan Januari 2018. (Amri, 2025). Pada kesempatan tersebut, PT. Predikt Tangguh Indonesia memperluas jangkauannya ke berbagai negara. Dari kesempatan tersebut, produk pertama PT. Predikt Tangguh Indonesia yaitu *PREDIKT Toolkits* mulai diadaptasi ke dalam bahasa Melayu dan Inggris. Dan pada tahun yang sama, yaitu 2018, perusahaan ini resmi berdiri sebagai PT. Predikt Tangguh Indonesia. Sejak saat itu, perusahaan ini mulai menjalani kerja sama dengan berbagai lembaga nasional dan juga lembaga internasional. Seperti lembaga BNPB, Palang Merah Indonesia (PMI), dan juga badan-badan PBB. Perusahaan ini juga pada akhirnya dapat terlibat secara langsung dalam penanganan berbagai bencana. Hingga kini, perusahaan ini masih terus berkembang (Amri, 2025).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi yang ada pada PT. Predikt Tangguh Indonesia ini disusun dengan strategis agar aktivitas yang dijalankan oleh perusahaan dapat berjalan dengan efektif dan terarah. Tingkat pimpinan tertinggi terdapat pada posisi *Chief Executive Officer (CEO)* yang bainsya berperan untuk mengawasi seluruh kegiatan perusahaan, pengambilan keputusan yang sangat penting serta memastikan visi dan misi yang dipegang oleh perusahaan ini diterapkan dalam setiap pekerjaan perusahaan.



Gambar 2. 1 Bagan Struktur PT. Predikt Tangguh Indonesia

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Dibawah CEO terdapat beberapa divisi utama yang memiliki fungsi dan tanggung jawab berbeda-beda, diantaranya yaitu Director of Operational, Director of Program, Information Management Specialist, dan Associate. Setiap divisi tersebut memiliki tanggung jawab dan peran pentingnya masing-masing untuk kepentingan perusahaan yang saling berkaitan. Director of Operational bertanggung jawab bekerja dengan dibantu oleh Human Capital, Finance and Admin Coordinator dan Sales and Marketing. Selain itu, ada juga Director of Program bertanggung jawab bekerja dengan dibantu oleh Project Lead, Senior Project Officer, Project Officer, Communication Specialist dan Graphic Design. Struktur organisasi pada perusahaan ini, mencerminkan sistem kerja dari perusahaan yang profesional dan kolaboratif dengan tujuan mencapai suatu kepentingan perusahaan.

2.3 Portofolio Perusahaan

Sebagai suatu perusahaan yang memiliki fokus dan tujuan untuk mengembangkan suatu inovasi dibidang pendidikan mengenai kebencanaan, perusahaan ini telah menciptakan berbagai produk edukatif dengan desain yang kreatif dan menarik. Produk-produk yang dihasilkan oleh perusahaan ini dirancang agar masyarakat dapat memahami sekaligus belajar mengenai kesiapsiagaan

bencana melalui berbagai media pilihan yang pastinya menarik, interaktif dan mudah dipahami.

2.3.1 Predikt *Toolkit*

PREDIKT *Toolkit* ini merupakan salah satu produk pertama yang dikembangkan, dirancang dan disebarluaskan oleh perusahaan ini. PREDIKT *Toolkit* adalah suatu paket pembelajaran keluarga untuk mengubah kesiapsiagaan bencana menjadi suatu kegiatan yang seru. Di dalam produk ini, berisikan berbagai macam keperluan bencana sebagai alat belajar interaktif. Seperti poster interaktif, buku panduan, papan permainan, lembar permainan, stiker, senter darurat dan peluit, serta kotak P3K mini. Dengan menyediakan peralatan kesiapsiagaan bencana yang dikemas dalam sebuah permainan, akan menghadirkan interaksi dan pembelajaran bagi anak dan keluarga (Predikt, 2024).



Gambar 2. 2 Predikt *Toolkit*

Sumber: predikt.id

Dari sisi desain, PREDIKT *Toolkit* ini terlihat menggunakan warna-warna yang cerah seperti biru muda, hijau muda, putih, merah muda, kuning, dan oranye. Penggunaan warna cerah tersebut sudah sangat sesuai dengan target audiens perusahaan, yaitu anak-anak dan keluarga. Selain penggunaan warna yang sesuai dengan target audiens, penggunaan ilustrasinya juga terlihat sesuai yaitu penggunaan gambar ilustrasi kartun dua dimensi dan *flat design*. Penulis merasa bahwa pembelajaran mengenai

kesiapsiagaan bencana yang dikemas dalam PREDIKT *Toolkit* ini akan berjalan dengan baik karena menggunakan metode gamifikasi, yang akan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

2.3.2 Predikt *Giant Boardgame*

Predikt *Giant Boardgame* ini merupakan salah satu produk yang diproduksi oleh PT. Predikt Tangguh Indonesia yang berfungsi sebagai sarana dan media pembelajaran interaktif berbasis kelompok. Permainan ini memiliki wujud seperti papan permainan biasa dengan ukuran yang besar. Dengan ukurannya yang besar, permainan ini membutuhkan ruangan yang cukup luas agar dapat dimainkan bersama-sama. Permainan ini dengan sengaja dibuat untuk mendorong adanya interaksi, diskusi dan kemampuan berpikir para pemain.



Gambar 2. 3 Predikt *Giant Boardgame*

Sumber: predikt.id

Dari segi desain, Predikt *Giant Boardgame* ini menggunakan pemilihan warna-warna yang cukup terang. Yaitu dengan penggunaan warna-warna hidup seperti warna hijau, biru, merah, putih dan kuning. Pemilihan warna tersebut terlihat cukup baik dengan memikirkan penggunaan kontras pada setiap warna. Kontras dari warna-warna tersebut dapat menjadi salah satu pusat perhatian pemain ketika bermain papan permainan ini. Selain itu, dengan penggunaan warna yang kontras, pemain jadi tidak kebingungan untuk membedakan aset-aset maupun elemen yang ada pada papan permainan tersebut. Dari segi tipografi, penggunaan *font*

yang digunakan pada papan permainan tersebut juga terlihat sudah cukup baik. Hal ini karena dapat dilihat dari tulisan yang ada pada permainan dapat terlihat dan dibaca dengan jelas. Penggunaan ilustrasi *flat design* juga menjadi salah satu pusat perhatian pemain karena dalam permainan ini, pemain akan cenderung lebih fokus kepada penggunaan elemen yang ada pada papan.

2.3.3 GenerAksi *Boardgame*

GenerAksi *Boardgame* ini merupakan salah satu produk hasil kolaborasi antara negara Indonesia dengan Australia dalam proyek dengan fokus yaitu isu perubahan iklim. Papan permainan ini terdapat dua jenis papan, yaitu untuk kelas reguler dan kelas inklusif (untuk anak dengan disabilitas). Didalamnya, ada banyak sekali elemen permainan seperti papan permainan, buku panduan, dadu, alat pengukur waktu, bermacam-macam kartu, pion dan masih banyak lagi. Meskipun terdengar kompleks dikarenakan banyaknya alat permainan, tetapi ketika sudah mengerti aturan dan cara mainnya, maka permainan ini dapat menjadi sebuah pembelajaran sekaligus hiburan yang menyenangkan.



Gambar 2. 4 GenerAksi *Boardgame*

Sumber: predikt.id

Dari segi desain, penggunaan warna-warna mencolok seperti hijau, kuning, magenta, putih dan hitam menjadi terlihat berbeda dan unik. Penggunaan desain ilustrasi seperti komik yang disertai dengan *outline*

hitam juga menjadi salah satu pembeda dari papan permainan lainnya. Meskipun jenis ilustrasi yang digunakan lebih cocok mengarah kepada anak yang cenderung lebih tua dibandingkan dengan produk permainan PREDIKT lainnya, permainan ini menjadi salah satu *edugame* yang sangat efektif untuk dijadikan sebagai salah satu modul ajar dalam pembelajaran perubahan iklim.

2.3.4 Tsunami Ready Boardgame

Tsunami Ready Boardgame ini merupakan salah satu permainan *board game* edukatif yang dikembangkan dan dirancang oleh perusahaan untuk meningkatkan kesadaran dan juga kesiapsiagaan terhadap tsunami. Permainan ini juga sudah dikembangkan berdasarkan dengan standar global UNESCO (IOC) untuk kesiapan komunitas menghadapi ancaman tsunami. Permainan ini dirancang dalam bentuk papan permainan yang dapat dimainkan diatas meja yang menghadirkan simulasi interaktif situasi darurat di wilayah pesisir.



Gambar 2. 5 Tsunami Ready Boardgame

Sumber: predikt.id

Dari segi desain, telihat bahwa pada permainan ini juga menggunakan warna-warna yang sesuai yang akan menarik target audiens, seperti pada penggunaan kuning dan oranye, hijau, biru, putih dan hitam. Penggunaan warna juga sudah sesuai dengan elemen-elemen ilustrasi didalamnya, seperti kuning dan oranye untuk pasir, hijau untuk bukit, biru untuk laut dan ilustrasi pendukung lainnya. Dengan adanya ilustrasi laut

pada papan permainan ini, membuat papan permainan ini terlihat sangat relevan dengan tema atau topik yang diangkat yaitu tsunami.

2.3.5 Buku Permainan Edukasi Perlindungan Anak dalam Situasi Darurat

Buku komik ini merupakan sebuah buku yang dikembangkan dan dirancang oleh perusahaan dengan konsep perlindungan anak yang dibalut dengan edukasi. Buku komik ini dirancang untuk dipersembahkan dengan hasil kerja sama dengan KPPPA, UNICEF Indonesia serta Aliansi Perlindungan Anak. Isi dari buku ini berisi standar perlindungan anak dalam berbagai kondisi darurat yang dikemas dalam permainan edukatif yang menyenangkan, menarik dan interaktif. Sangat penting untuk menghadirkan peran interaksi dalam permainan edukatif ini agar anak-anak dapat belajar secara langsung apa yang mereka pelajari dari buku komik ini.



Gambar 2. 6 Buku Permainan Edukasi Perlindungan Anak dalam Situasi Darurat

Sumber: predikt.id

Dari segi desain, buku ini terlihat menggunakan warna-warna yang cerah pada bagian *highlight* yang dapat terlihat pada gambar ilustrasi, latar belakang tumbuhan dan juga pada judul buku. Ilustrasi yang digunakan pada buku ini juga terlihat ramah anak dengan penggunaan desain ilustrasi kartun yang lucu dan menggemaskan. Tetapi, penulis melihat adanya penggunaan latar belakang garis-garis dengan warna yang kusam yang

menjadi sebuah kelemahan dari *cover* buku tersebut. Mungkin akan lebih baik jika latar belakang garis-garis tersebut diubah menjadi latar belakang langit dan awan agar terlihat lebih selaras.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA