

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Perusahaan

Dalam situs resmi PT Gudang Gim Global atau Gamechanger Studio, yaitu <http://gamechangerstudio.net/official/> diketahui bahwa studio ini adalah studio gim yang awalnya didirikan oleh dua orang akademisi, dengan cukup banyak pengalaman dalam bidang desain gim (30 gim sejak 2013, *platform* PC dan *mobile*). Kantor pusat studio ini resmi didirikan tanggal 24 Juni 2015, berlokasi di Jalan Jabal Mina IV Rumah Padi blok 04 No. 2-3 Kelapa Dua, Karawaci, Tangerang Selatan, Banten. Beberapa gim buatan studio ini yang terkenal adalah ‘Not a Simulator For Working / NSFW’ dan ‘My Lovely Daughter’.



Gambar 2.1 – Logo Gamechanger Studio
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

2.2 Sejarah Perusahaan

Perusahaan ini didirikan pada tanggal 24 Juni 2013 melalui salah satu UKM atau Unit Kegiatan Mahasiswa dari sebuah universitas ternama di Tangerang Selatan.

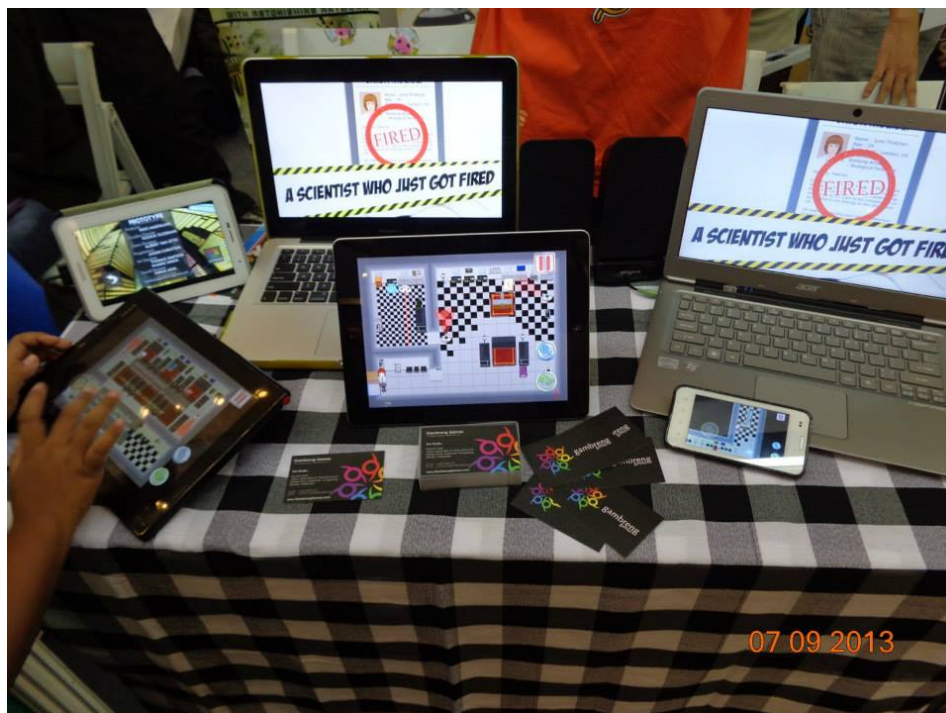
Beranggotakan tujuh orang dengan latar belakang berbeda-beda, mereka adalah Riris Marpaung, Dodick Zulaimi Sudirman, Jason Christian, Albert Van Otto, Thomas Simpson, Kharis Simon dan Dimas Agni. Nama 'Gambreng' digunakan sebagai nama perusahaan dari lirik permainan tradisional 'Hompimpa'. Gambreng Games berfokus untuk mengembangkan gim dengan *platform mobile*.



Gambar 2.2 – *Founder* Gambreng Games
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Gim Gambreng yang pertama memiliki *genre arcade*, dirilis pada tanggal 25 Agustus 2013 dan diberi judul 'Prototype'. Gim ini menggunakan *platform* sistem operasi Android, serta dipublikasikan melalui Google Play Store tanpa biaya instalasi. Gim ini membuahkan Studio Gambreng penghargaan tingkat nasional dalam ajang "Game Developer Award Indonesia Game Show 2013" dalam kategori "Best Game for Smartphone/Tablet". Studio Gambreng kemudian masuk di dalam sebuah artikel di situs TechInAsia sebagai salah satu dari 6 *startup* di bidang teknologi yang menarik di Tangerang.

Game 'Prototype' kemudian mereka kembangkan menjadi permainan dengan resolusi tinggi, dan dirilis melalui *platform* yang sama pada tanggal 25 Maret 2014 dan dinamai 'June's Potion'. Melalui 'June's Potion', Studio Gambreng berhasil menarik perhatian media digital tingkat nasional. Gim ini pun berhasil menjadi salah satu peserta pameran gim tingkat asia dalam acara 'Indie Prize Showcase'.



Gambar 2.3 – *Showcase* Gim 'Prototype' di Event Indonesia Game Show 2013
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Di tanggal 17 Agustus 2014, Gambreng Studio merilis gim yang dinamai 'Laron'. 'Laron' juga dirilis dalam platform yang sama seperti game Prototype dan membuahkan Gambreng Studio posisi kedua dalam "INREFEST 2014", sebuah kompetisi industri kreatif yang diadakan Kementerian Perindustrian Indonesia.



Gambar 2.4 – *Showcase* Gim ‘Laron’ di Event Indonesia Game Show 2014
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Hingga awal tahun 2015, Gambreng Studio juga merilis beberapa game lain di berbagai macam platform. Beberapa diantaranya mendapatkan penghargaan dalam ajang kompetisi 'CompFest 2014'.



Gambar 2.5 – Gambreng Games di Event Game Developers Gathering Prime 2015
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 2.6 – Gambreng Games di Event Game Developers Gathering Prime 2015
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Di tahun 2016, Gambreng Studio mulai merambah *platform* baru yaitu PC. Mereka kemudian membuat sebuah brand untuk membedakan *platform* PC dengan *platform mobile*, yang kemudian dinamakan ‘Gamechanger Studio’, dan bersamaan dengan itu mereka merilis game pertama di *platform* ini yang diberi

judul ‘NSFW’ atau ‘Not a Simulator For Working’. Dipublikasikan melalui Steam, gim NSFW menjadi *hit* di kalangan Youtuber, membawa nama ‘Gamechanger Studio’ dikenal di mancanegara. Tahun 2017, mereka merilis 2 game baru dengan *platform* dan metode publikasi yang sama. Game tersebut adalah ‘Ascender’ dan ‘GoBlock’s Impossible Medley’.

Di tahun 2018, mereka merilis ‘My Lovely Daughter’, yang menuai kesuksesan yang baik dan sempat menjadi viral di China. Saat ini, Gamechanger Studio sedang mengembangkan sekuel dari My Lovely Daughter, yaitu My Lovely Wife, yang mana penulis berkesempatan untuk memberikan kontribusi kedalamnya.



Gambar 2.7 – Gim - Gim Gamechanger Studio yang Dipublikasikan melalui Steam
(Sumber : <http://gamechangerstudio.net/official/>)

2.3 Visi dan Misi Perusahaan

Gamechanger Studio memiliki visi untuk menjadi sumber inspirasi dalam inovasi yang menyenangkan dunia, dengan misi;

1. Membangun studio gim berkelanjutan yang akan terus berkembang dari generasi ke generasi.
2. Memiliki gim yang dikenal secara internasional di industri *video game*.
3. Memiliki IP dan merek yang diakui di industri hiburan.

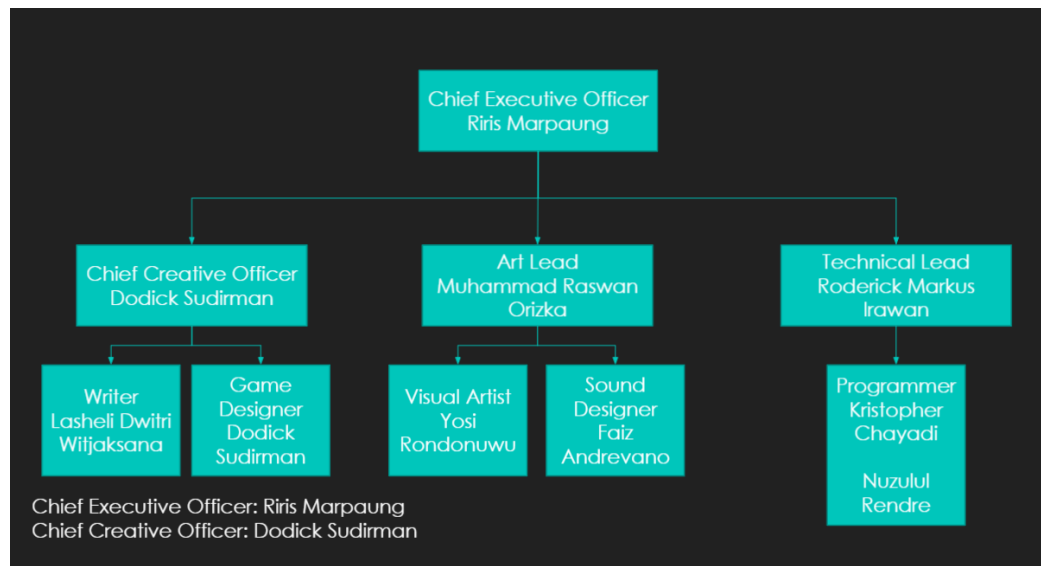


Gambar 2.8 – Visi dan Misi Perusahaan
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

2.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Penulis melakukan proses kerja magang sebagai salah satu *2D Artist* dalam divisi *2D Art* untuk gim ‘My Lovely Wife’. Divisi ini dikepalai oleh Muhammad Raswan Orizka selaku *lead artist*, dengan anggotanya Yosi Yesaya Rondonuwu sebagai *visual artist* dan Faiz Andrevano sebagai *sound designer*. Tugas dan kewajiban penulis sebagai *2D Artist* adalah membantu menyelesaikan dan

melengkapi desain 2D *Art* yang sudah ada, baik dalam segi *environment art* maupun *character art*, serta membuat beberapa desain baru dalam bentuk *non-playable character art*. Struktur organisasi dimana penulis melakukan kegiatan magang terlampir sebagai berikut.



Gambar 2.9 – Struktur Organisasi Perusahaan
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)