

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan



Gambar 2.1.1 Logo Gambir Studio

(Sumber: <https://gambirstudio.com/>)

Gambir studio adalah sebuah studio pengembang *video game* Indonesia di Yogyakarta. Perusahaan *video game* yang berada dibawah payung PT Cahaya Usaha Mandiri ini telah menghasilkan berbagai macam game *mobile* sejak tahun 2016. Awal mula studio ini berasal dari beberapa pembangun perusahaan ini yang membuat *video game* untuk perangkat *android* dalam waktu selang para *foundernya*. Gambir studio memproduksi 10 sampai 20 game berbeda sampai mereka mendapat sukses dengan salah satu game mereka. Game yang sukses ini adalah TTS Lontong, dengan 5 juta download di *Google Play*.



Gambar 2.1.2 Promo salah satu video game Gambir Studio, 'TTS Lontong'

(Sumber: <https://gambirstudio.com/>)

Visi, Misi dan Komitmen Gambir Studio adalah sebagai berikut:

Visi: Menjadi game developer nomor satu se-Asia Tenggara

Misi: Mengangkat industri game Indonesia ke taraf mainstream internasional.

Komitmen: Membuat game dengan konten lokal Indonesia.

Selain itu, Gambir Studio telah memenangi berbagai macam penghargaan atas karya mereka. Dibawah ini adalah beberapa penghargaan yang dimenangkan oleh Gambir Studio.



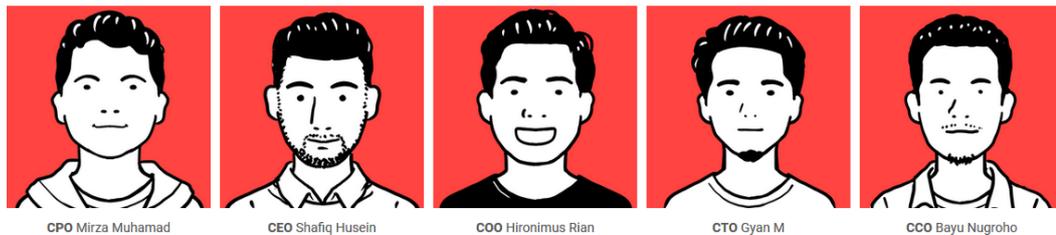
Gambar 2.1.3 Penghargaan yang dicapai oleh Gambir Studio

(Sumber: <https://gambirstudio.com/>)

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Studio Gambir mempunyai anggota utama yang mempunyai pengalaman di dalam pengembangan aplikasi.

Meet The Team



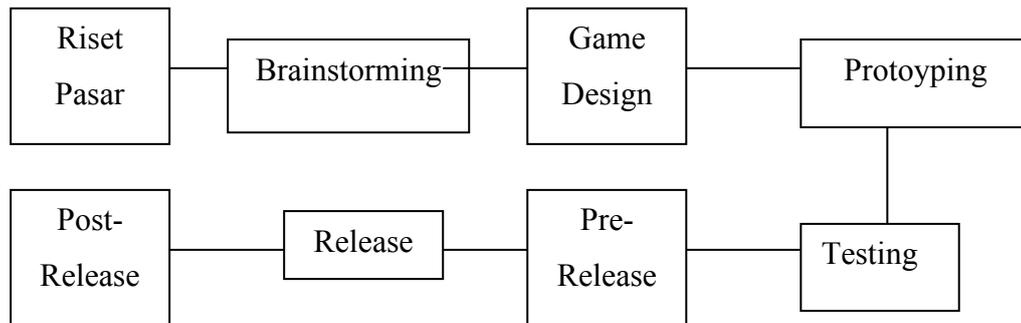
Gambar 2.2.1 Anggota Gambir Studio

(Sumber: <https://gambirstudio.com/>)

Masing-masing anggota Gambir Studio memiliki fokus yang berbeda dalam berjalannya studio. **CEO (Chief Executive Officer)** atau Direktur Utama merupakan pemimpin utama dari sebuah perusahaan, dan di dalam Gambir Studio, CEO memiliki tanggung jawab atas *marketing* studio. **CPO (Chief Product Officer)** mempunyai peran yang mengatur hal-hal menyangkut produk yang dibuat, seperti *timeline* produksi *game*. **CTO (Chief Technology Officer)** bertugas untuk memahami dan juga menguasai teknologi yang digunakan dalam perkembangan *game*. Terakhir adalah **CCO (Chief Creative Officer)** yang menentukan arah desain *game*. Selama program magang kerja, penulis dibimbing oleh **Muhamad Mirza**, CPO dari Gambir Studio.

2.3. Tahapan Pengembangan Proyek

Dalam Gambar studio, setiap proyek pembuatan game melalui sebuah tahapan *development* yakni:



Gambar 2.3.1 Skema Pengembangan Proyek Video game

Masing-masing tahap ini melihat kepada aspek-aspek yang membuat sebuah *game* dapat menjadi sukses di dalam pasar.

Riset pasar menentukan apakah proyek akan diperkerjakan akan dapat mendapatkan perhatian, dan juga menentukan jumlah *revenue* yang akan diperoleh.

Brainstorming adalah tahap dimana ide game tersebut mulai dibentuk.

Design adalah tahap *pre-production* dimana konsep *game*, timeline pekerjaan dan juga mekanika *game* tersebut.

Prototyping adalah tahap menguji konsep desain *game* yang telah dirancang.

Testing adalah tahap dimana seluruh produksi *game* yang telah dihasilkan di-test dan dipastikan layak untuk dirilis.

Pre-release merupakan tahap marketing *game* tersebut ke dalam media sosial.

Release adalah tahap yang merilis game ini kepada public.

Post-release merupakan tahap dimana game yang telah dirilis diberikan konten pembaharuan dan juga memberikan perbaikan berdasarkan *feedback* pemain.