

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

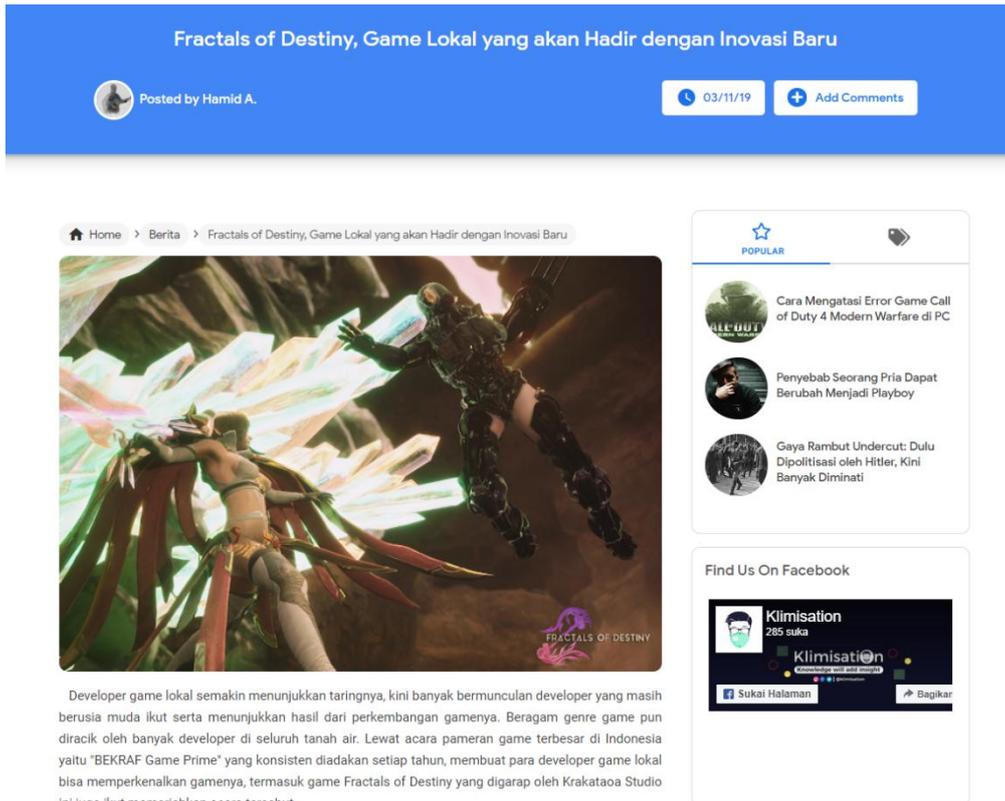
2.1. Deskripsi Perusahaan

Krakatoa Studio merupakan studio pengembang *game* yang berkomitmen untuk membuat *game* dengan *genre hybrid* terbaru dengan menggunakan *Unreal Engine 3*. Krakatoa Studio merupakan salah satu perusahaan pengembang *game* yang terbilang lumayan baru dan aktif di Indonesia sehingga mulai dikenal pada tahun 2018. Krakatoa Studio awalnya bernama Brother Art Studio karena didirikan dari dua bersaudara yang gemar akan permainan berjenis *Role Playing Game* (RPG) yaitu Pandu Putra (CEO) dan Danny Putra (COO). Akan tetapi, Brother Art Studio digantikan menjadi Krakatoa Studio agar terkesan lebih lokal serta mencerminkan nama Indonesia. Krakatoa Studio didirikan di Indonesia, Jakarta Barat.



Gambar 2.1. Logo Krakatoa Studio
(Sumber: KrakatoaStudio.com, 2018)

Krakatoa studio memiliki slogan yang diterapkan dalam studionya yaitu “*Create a Masterpiece with Heart*”. Selain itu terdapat visi misi yang ada dalam Krakatoa studio yaitu “*We are game developers who are committed to creating a game with a new hybrid genre where player will have original and memorable gaming experience*”, dimana Krakatoa Studio menginginkan pemainnya mendapatkan pengalaman yang menarik dan menyenangkan saat bermain permainan dari Krakatoa Studio dengan *genre game hybrid* yang ditentukan oleh Krakatoa Studio sendiri.

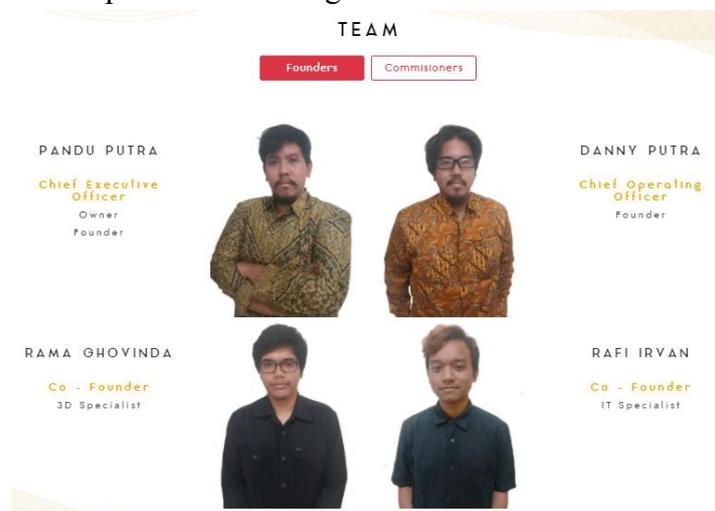


Gambar 2.2. Berita Mengenai “Fractals of Destiny”
(Sumber: Klimisation.com, 2019)

Walaupun merupakan salah satu studio yang baru saja ada di Indonesia, *game* pertama yang sedang dibuat oleh Krakatoa Studio sangat menarik perhatian para pengunjung saat diadakannya percobaan *demo* pada acara BEKRAF Game Prime 2019 pada tanggal 13 dan 14 Juli 2019 yang didatangi lebih dari 20 ribu orang tersebut.

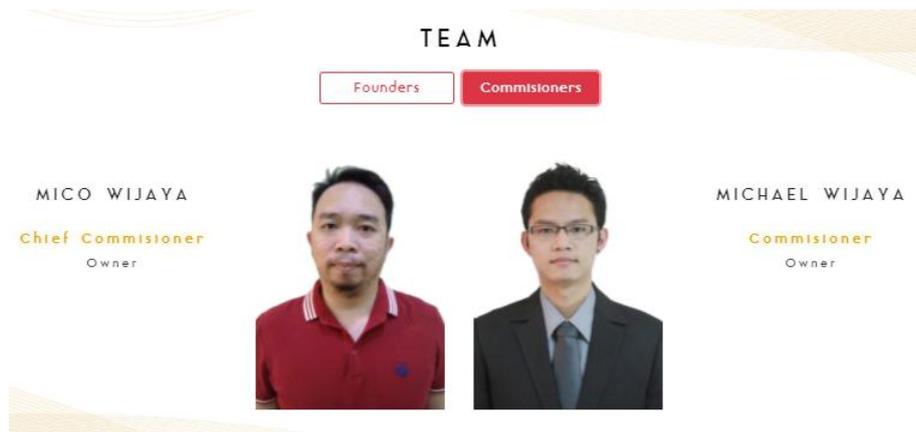
2.2. Struktur Organisasi perusahaan

Dibawah ini merupakan struktur organisasi dari Krakatoa Studio.



Gambar 2.3. Struktur Organisasi *Founder* Krakatoa Studio
(Sumber: KrakatoaStudio.com, 2018)

Organisasi *founder* yang ada di Krakatoa Studio terdiri dari tiga divisi yaitu *Chief Executive Officer* (CEO) yang bertugas untuk mengatur atau mengelola *marketing*, *Chief Operating Officer* (COO) bertugas untuk mengurus kebutuhan kantor dan operasional, dan *Co-Founder* di Krakatoa Studio terdiri dari dua orang yang membantu pada bidang khusus *3D modelling* dan *IT specialist* atau *coding* pada permainan. Lalu di bawah *founders* terdapat tiga karyawan *part-timer*.

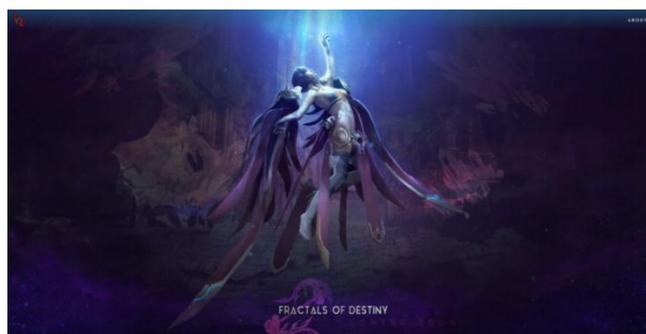


Gambar 2.4. Struktur Organisasi Komisariss Krakatoa Studio
(Sumber: KrakatoaStudio.com, 2018)

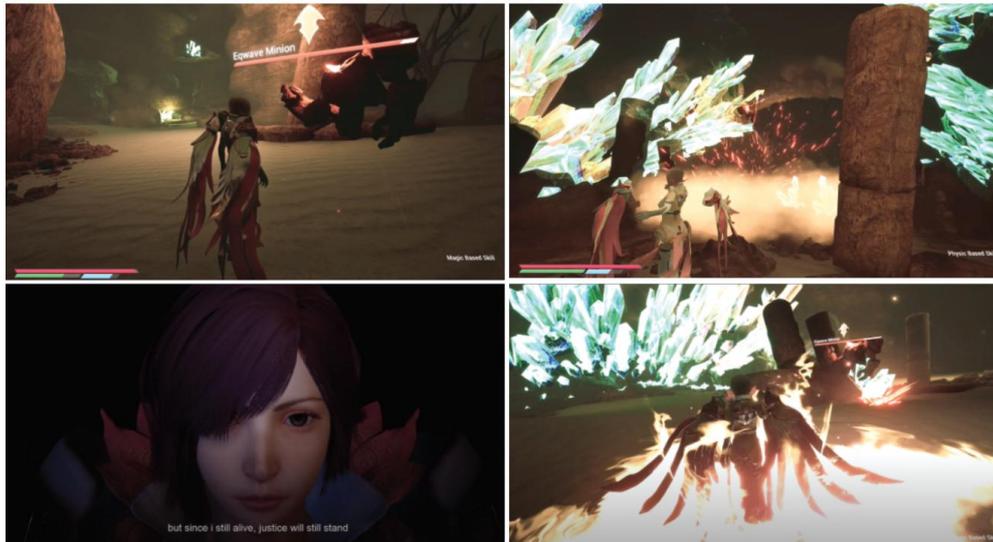
Selain *founders* terdapat komisariss yang dibagi menjadi dua divisi yaitu *Chief Commissioner* dan *Commissioner* divisi ini ikut bekerja di Krakatoa Studio, dimana komisariss disini bertugas sebagai pengawas terhadap kebijakan yang ada.

2.3. Portofolio Perusahaan

Krakatoa Studio yang mulai dikenal saat acara BEKRAF Game Prime 2019 melanjutkan pengembangan *game* mereka yang berjudul “*Fractals of Destiny*”, *game* tersebut merupakan *game action* RPG yang memiliki *genre hybrid* yaitu *sci-fi* dan sihir. Rencana rilisnya *game “Fractals of Destiny”* pada akhir tahun 2019 atau awal tahun 2020, namun terjadi kendala yang tidak dapat terhindar sehingga mengharuskan memulai dari awal proyek yang dikerjakan dan satu-satunya.



Gambar 2.5. *Fractals of Destiny*
(Sumber: KrakatoaStudio.com, 2018)



Gambar 2.6. Cuplikan *Game Fractals of Destiny*
(Sumber: KrakatoaStudio.com, 2018)

Game tersebut memiliki *style 3D*, dengan *gameplay third person hack and slash*. Pada artikel merahputih.com diceritakan bahwa *game* tersebut menceritakan mengenai aksi petualang untuk menjaga perdamaian seluruh planet yang dipimpin oleh sebuah organisasi bernama *United Alliance (UA)*, namun terjadi kontra dengan sekelompok orang yang ingin mengacaukan dan merebut kekuasaan yang ada. Serta sebagai pemain harus menggunakan karakter utama perempuan bernama Zerva seorang jendral UA untuk mencari siapa yang bertanggung jawab terhadap kekacauan yang terjadi dengan mengalahkan ratusan musuh. “*Fractals of Destiny*” sendiri dibuat dengan versi *Trilogy* yang memiliki tiga seri bagian dan terdapat *character progression*. Dalam artikel klimistation.com rencana akan dirilis pada *console PS4* lalu kemungkinan PC pada akhir tahun 2019 atau awal tahun 2020.