

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1. Deskripsi Perusahaan

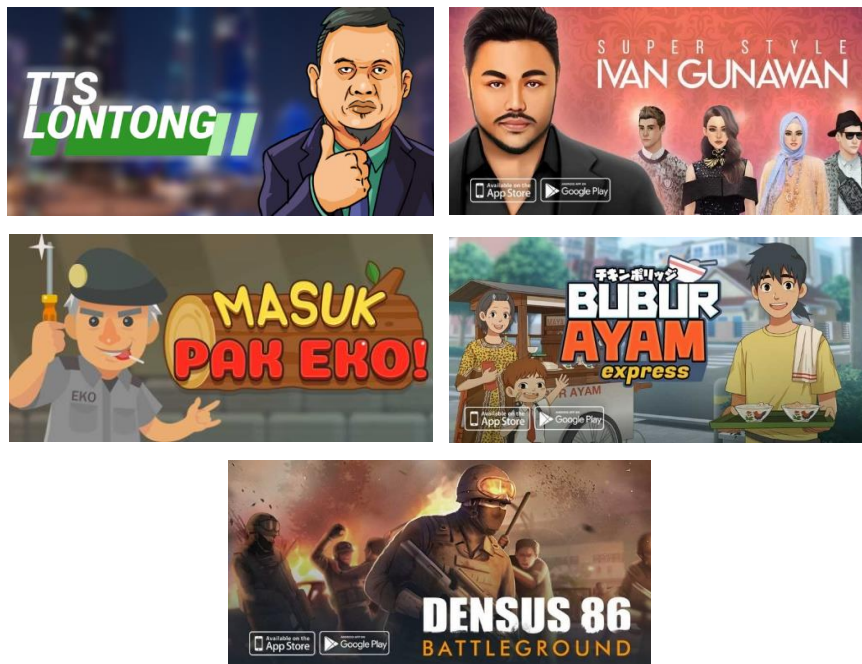
Gambir Studio adalah perusahaan pengembang *game* di Indonesia yang sudah aktif sejak tahun 2016. Dimulai dengan pembuatan *game casual* oleh *founder* Gambir Studio. Dan setelah membuat 10-20 *game*, ada salah satu *game* yang meledak di pasaran. Sehingga terkumpul dana yang membuat studio berdiri di bawah hukum PT dengan nama PT. Cahaya Usaha Mandiri. Terdapat visi dan misi studio yang bertujuan untuk mengharumkan nama negara Indonesia. Visinya adalah menjadi *game developer* nomor satu di Asia Tenggara. Dan misinya adalah mengangkat industri *game* Indonesia ke taraf *mainstream* internasional. Logo yang digunakan adalah gambar segelas bir dan *joystick*. Yang dapat diartikan menikmati membuat/memainkan *game*.



Gambar 2.1. Logo Gambir Studio

(Sumber: gambirstudio.com, 2021)

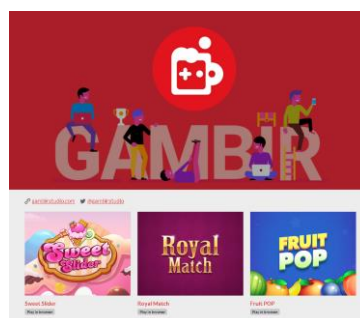
Sejauh ini, Gambir Studio telah merilis sebanyak 12 *mobile games*, 67 HTML 5 *games*, dan 1 *pc premium games*. Fokus studio adalah pada pembuatan dan pengembangan *mobile game* dua dimensi maupun tiga dimensi. Beberapa *mobile game* yang dibuat oleh Gambir Studio yaitu ada TTS Lontong, Super Style: Ivan Gunawan, Masuk Pak Eko, Bubur Ayam Express, dan Densus 86: Battleground.



Gambar 2.2. Beberapa *Mobile Game* dari Gambir Studio

(Sumber: gambirstudio.com, 2021)

*Game HTML 5* yang dirilis oleh Gambir Studio juga dapat ditemukan pada situs yang berada pada laman utama. Semua *game HTML 5* yang dibuat oleh studio terdapat di dalam situs studio. Dengan jumlah *game* sebanyak 57 permainan dengan tema *casual game*. Permainan tersebut dapat dimainkan secara gratis oleh semua orang.



Gambar 2.3. Situs *Game HTML 5* dari Gambir Studio

(Sumber: gambirstudio.itch.io, 2021)

Kemudian *premium pc games* yang sedang dikembangkan oleh Gambir Studio bernama *Knight Vs Giant* yaitu *game* tentang seorang prajurit yang

mengambil tantangan untuk melawan raksasa. Status pengembangan *game* tersebut sudah mencapai 76% dan nantinya akan dirilis di Steam.



Gambar 2.4. *Game* Knight Vs Giant dari Gambir Studio

(Sumber: gambirstudio.com, 2021)

Sejauh ini, Gambir Studio telah memperoleh 4 penghargaan pada karyanya. Penghargaan pertama yaitu juara pertama pada *game* Knight Vs Giant di *Industry Creative Festival* 2019 Kementerian Perindustrian. Penghargaan kedua pada *game* Jurit Malam dari Bekraf *Game Prime* 2019 *citizen choice*. Selanjutnya penghargaan *finalist* pada *game* TTS Lontong di GooglePlay *Indonesian Game Contest* 2017. Dan penghargaan *finalist* pada *game* Knight Vs Giant di *Casual Connect Asia Indie Prize* 2017.

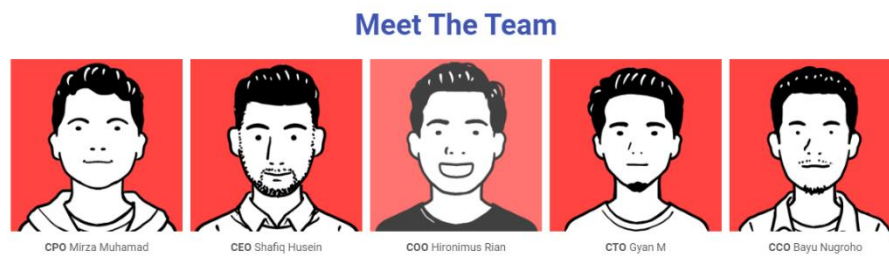


Gambar 2.5. Penghargaan milik Gambir Studio

## 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Gambir studio terdiri dari 5 jabatan tinggi. Setiap jabatan memiliki peranannya tersendiri dalam membangun Gambir Studio. Jabatan-jabatan yang dimaksud yakni *CPO* yang mengatur *timeline* produksi, *CEO* yang berfokus pada bagian *marketing*,

*COO* yang mengurus kebutuhan kantor dan operasional, *CTO* yang memilih arah teknologi yang akan dipakai, dan *CCO* yang menentukan arah artistik dari desain yang akan digunakan dalam *game*. Berikut adalah gambaran besar struktur organisasi yang dimiliki oleh Gambir Studio:



Gambar 2.6. Struktur Organisasi Gambir Studio

(Sumber: gambirstudio.com, 2021)