

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan



Gambar 2.1. Logo Gambir Studio

(Gambir Studio, 2021)

Menurut Husein selaku CEO perusahaan Gambir Studio, Gambir Studio merupakan sebuah perusahaan *game* Indonesia yang berpangkal di Yogyakarta yang telah berdiri sejak Agustus 2016 lalu. Perusahaan yang awalnya berbasis di Jakarta saat ini ditemukan oleh lima orang yang juga merupakan spesialis pembuat *game* di *jobdesc* nya masing-masing. Kelima orang ini juga memiliki pengalaman lebih dari lima tahun di dunia industri *game* saat mendirikan studio ini dan sekarang pada tahun 2021 telah memiliki pengalaman sebanyak kurang lebih 15 tahun dalam industri *game*.

Menurut beliau, *game* pertama yang *profitable* yang dibuat oleh studio Gambir sendiri adalah *game* TTS Lontong pada tahun 2017 yang akhirnya sukses mendapatkan banyak pemain, sejak itu studio gambir kerap aktif membuat banyak *game* kecil lainnya. Pada tahun 2018, Gambir Studio memutuskan untuk memindah *basenya* ke Yogyakarta dengan sistim kerja baru yaitu *full office hour* yang sebelumnya lebih memiliki sistim kerja yang kasual.



Gambar 2.2. *Game TTS Lontong*

(*Gambir Studio, 2017*)

Beberapa *game handphone* yang telah diproduksi oleh Gambir Studio selain TTS Lontong yaitu Jurit Malam, Superstyle Ivan Gunawan, Bubur Ayam Express, Masuk Pak Eko!, Warung Mie Indo Express, Tebak Gambar Ga Jelas, Kolak Express 2, Warung Ramadhan. Studio ini juga memproduksi beberapa *premium PC Games* dan *game HTML-5* seperti Sang Pisang Match, Chicken Escape, Climber Ninja, Color Circle, Jungle Swing, Penguin Rush, The Greatest Kniveman, dan Tribal Raid. Beberapa proyek *game* yang sedang dikerjakan oleh Gambir Studio saat laporan ini dibuat adalah Densus 86 Battleground, Kuliner Selera Nusantara, dan Knight Vs Giant.



Gambar 2.3. *Game Kuliner Selera Nusantara*

(*Gambir Studio, 2020*)

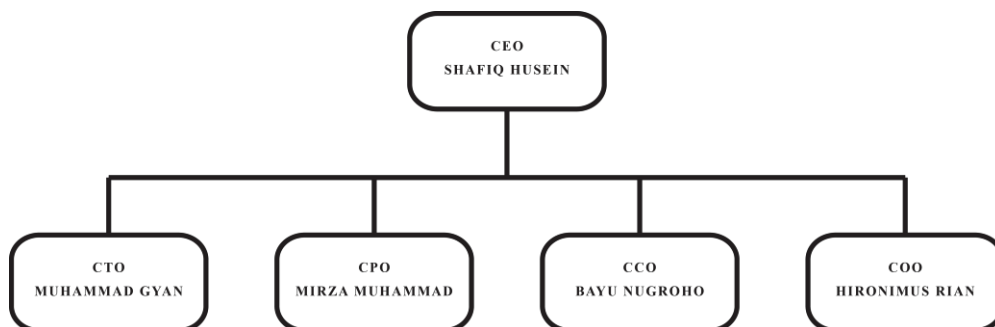
Studio ini juga telah mendapatkan berbagai macam *award* dan memiliki berbagai pencapaian seperti menjadi perwakilan Indonesia di G-Star *Global Game Exhibition* Korea, menjadi pemenang pertama In crefest dalam kategori *game* pada

tahun 2019, dan mendapatkan *Citizen Choice award* di Bekraf *Game Prime* tahun 2019.

Menurut Husein, visi dari Gambir Studio itu sendiri adalah menjadi perusahaan *developer game* nomor satu di *south east asia*, sedangkan misi dari Gambir Studio adalah untuk mengembangkan *game* Indonesia ke tingkat selanjutnya.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Anggota inti studio gambir terdiri atas lima orang dengan Shafiq Husein berposisi sebagai CEO (*Chief Executive Officer*), Muhammad Gyan sebagai CTO (*Chief Technical Officer*), Mirza Muhammad sebagai CPO (*Chief Product Officer*), Bayu Nugroho sebagai CCO (*Chief Creative Officer*), dan Hironimus Rian sebagai COO (*Chief Operating Officer*). Berikut merupakan bagan struktur organisasi perusahaan Gambir Studio.



Gambar 2.4. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Gambir Studio

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)