

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

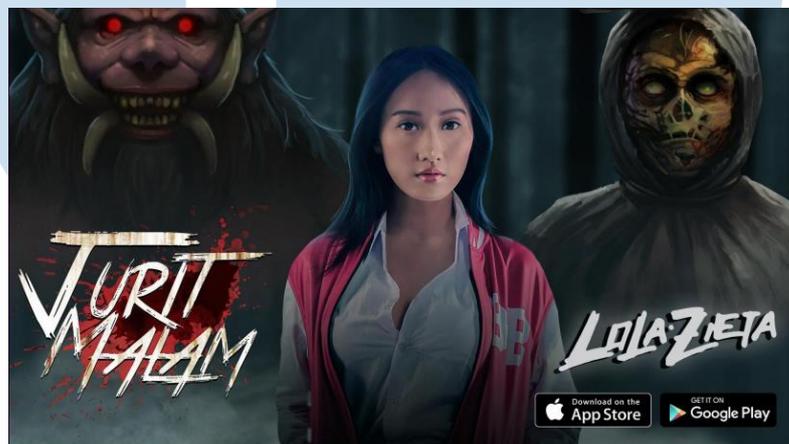
Gambir Studio adalah perusahaan pengembang *game* lokal yang didirikan pada Agustus 2016. Tim pendiri perusahaan ini terdiri atas lima orang berpengalaman lebih dari 5 tahun dalam industri *game*. Menjadi perusahaan pengembang *game* nomor satu di Asia Tenggara adalah visi Gambir Studio. Untuk mewujudkan visi tersebut, Gambir Studio memiliki misi untuk meningkatkan mutu industri *game* Indonesia. Sejak tahun berdirinya, Gambir Studio sudah merilis dua belas *game* yang terfokus pada platform *mobile* bersistem operasi Android maupun iOS (Gambir Studio, 2021).

Game-game karya Gambir Studio telah banyak menoreh prestasi. TTS Lontong adalah salah satu *game mobile* unggulan Gambir Studio yang telah mencapai lebih dari tujuh juta kali pengunduhan, sekaligus menjadi *game* gratis nomor satu di Google Play. *Game* ini juga terpilih menjadi finalis Google Play Indonesia Game Contest 2017. *Game mobile* Jurit Malam, dengan 20 ribu kali pengunduhan, juga menjadi *game* berbayar terbaik nomor satu di Google Play dan iOS. *Game* ini bahkan memperoleh Citizen Choice Award dalam Bekraf Game Prime 2019. *Game-game mobile* unggulan lainnya adalah Super Style Ivan Gunawan, Bubur Ayam Express, dan Masuk Pak Eko. Selain *game mobile*, perusahaan ini juga mengembangkan beberapa *game* PC premium, salah satunya adalah Knight VS Giant (Gambir Studio, 2021).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 *Game TTS Lontong*
(Sumber Gambir Studio, 2021)



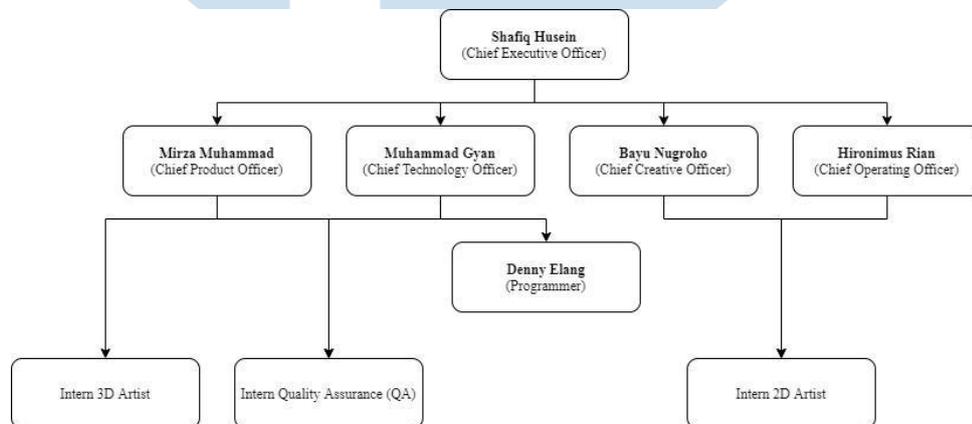
Gambar 2.2 *Game Jurit Malam*
(Sumber Gambir Studio, 2021)

Identitas mencolok Gambir Studio adalah logo yang merupakan gabungan dari gelas bir dan *controller game*. Hironimus Rian (*interview*, August 18, 2021) menjelaskan bahwa sebelum Gambir Studio berdiri, para pendiri sering mengembangkan *game* sebagai proyek sampingan di warung kopi. Gelas bir pada logo menggambarkan para pendiri studio yang minum bir maupun minuman lain ketika mengerjakan proyek sampingan tersebut, sementara *controller game* melambangkan *game* hasil dari proyek-proyek tersebut. Oleh karena itu, Gambir merupakan penggabungan dari kata 'Game' dan 'Bir', dan menjadi nama resmi dari studio ini.



Gambar 2.3 Logo Gambir Studio (Sumber Gambir Studio, 2021)

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi Gambir Studio (Sumber dokumentasi pribadi, 2021)

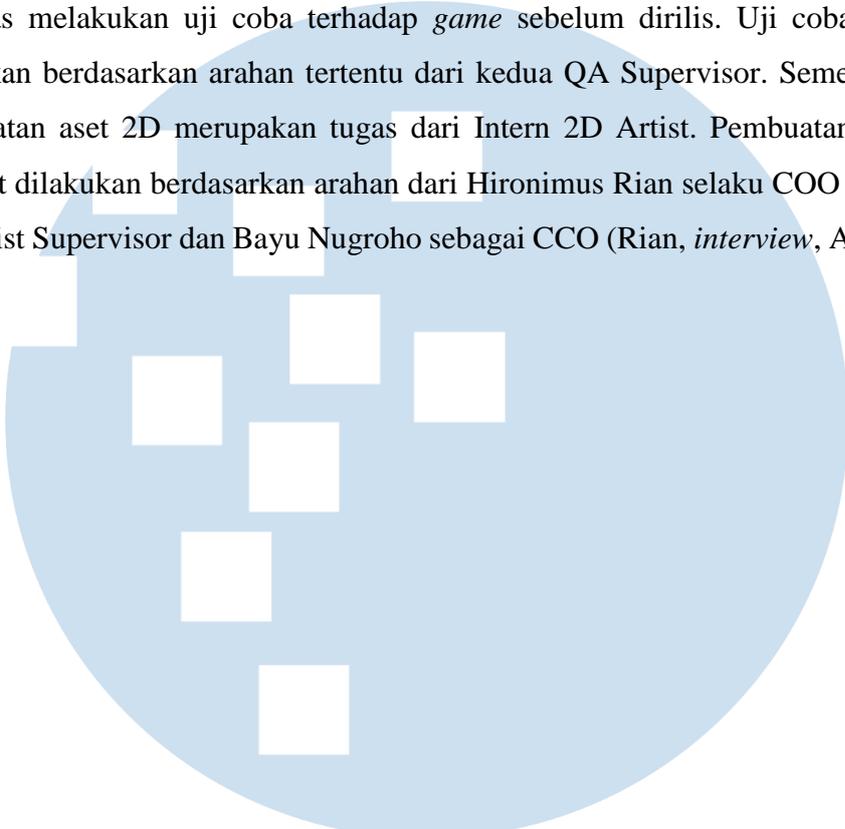
Anggota tetap Gambir Studio terdiri atas lima orang pendiri dan satu orang pekerja tetap *programmer*. Para pendiri tersebut adalah Shafiq Husein selaku Chief Executive Officer (CEO), Mirza Muhammad selaku Chief Product Officer (CPO), Muhammad Gyan selaku Chief Technology Officer (CTO), Bayu Nugroho selaku Chief Creative Officer (CCO), dan Hironimus Rian selaku Chief Operating Officer (COO). CEO berkedudukan paling tinggi dalam perusahaan, sementara *chief*

lainnya berkedudukan sama rata di bawah CEO. Adapun *programmer* perusahaan ini adalah Denny Elang, yang berada langsung di bawah Muhammad Gyan (CTO), namun berkedudukan di atas para *intern* yang bukan pekerja tetap. Setiap *chief*, kecuali Chief Executive Officer (CEO), merupakan *supervisor* dari para *intern*. Intern 3D Artist berada di bawah pengawasan Mirza Muhammad (CPO), Intern QA berada di bawah Mirza Muhammad dan Muhammad Gyan, sementara Intern 2D Artist berada di bawah pengawasan Bayu Nugroho dan Hironimus Rian (Rian, *interview*, August 18, 2021).

Hironimus Rian (*interview*, August 18, 2021) menyatakan bahwa Chief Executive Officer (CEO) bertanggungjawab sebagai pemegang keputusan tertinggi perusahaan. Dalam perusahaan ini CEO juga memiliki peranan rangkap dalam hal bisnis dan *marketing*. Mencari koneksi, menemui klien, dan menyetujui proyek merupakan tanggung jawab lain CEO Gambir Studio. Di bawah pengawasan CEO, Chief Product Officer (CPO) bertugas mengatur jalannya proyek perusahaan. Chief Technology Officer (CTO) berperan dalam pengelolaan teknologi yang digunakan perusahaan, seperti pembaruan perangkat lunak dan *plug-in*, serta mengatasi permasalahan teknis seperti jaringan internet dan eror pada program. CTO juga berkewajiban untuk selalu siaga terhadap teknologi terbaru. Sementara itu, hal-hal yang berurusan dengan visual dikelola oleh Chief Creative Officer (CCO). CCO memiliki tanggung jawab sebagai *general art director*, yang menentukan konsep visual *game* maupun materi promosi *game*. Sedangkan hal-hal yang berkaitan dengan manajemen kantor adalah tugas Chief Operating Officer (COO), seperti mengawasi jalannya perusahaan, mengatur kebutuhan sehari-hari perusahaan dan penyerahan gaji.

Baik pekerja tetap maupun *intern* berpartisipasi dalam pengembangan *game* sesuai posisi yang telah dilamar. Walaupun berposisi lebih tinggi dari *intern*, karyawan tetap tidak berkewajiban mengawasi *intern*. Tugas *programmer* dalam perusahaan ini adalah membuat tampilan antarmuka *game*, mengatur perihal *server*, termasuk membuat sistem atau *tools* untuk mempermudah proses pengembangan *game* berdasarkan arahan Muhammad Gyan sebagai CTO sekaligus QA Supervisor. Intern 3D Artist bertugas membuat aset *game* 3D sesuai dengan arahan

CPO sekaligus Supervisor QA dan 3D Artist, Mirza Muhammad. Intern QA bertugas melakukan uji coba terhadap *game* sebelum dirilis. Uji coba tersebut dilakukan berdasarkan arahan tertentu dari kedua QA Supervisor. Sementara itu, pembuatan aset 2D merupakan tugas dari Intern 2D Artist. Pembuatan aset 2D tersebut dilakukan berdasarkan arahan dari Hironimus Rian selaku COO sekaligus 2D Artist Supervisor dan Bayu Nugroho sebagai CCO (Rian, *interview*, August 18, 2021).



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA