

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Mojiken adalah sebuah Perseroan Terbatas yang bergerak dalam bidang game developer yang mempunyai akses ke platform PC, *mobile*, dan *console*, serta akses ke *publisher game* baik di dalam maupun di luar Indonesia. Sejak resmi menjadi badan hukum di tahun 2017, Mojiken telah menghasilkan 14 game yang dipublikasikan. Di antaranya adalah *Ultra Space Battle Brawl*, *7 Days in the Fire Mountain*, *She and The Light Bearer*, dan *A Space for the Unbound*. Sebagai perusahaan *game*, Mojiken mempunyai visi dan misi untuk menciptakan permainan yang dapat menghadirkan pengalaman bermain yang tak terlupakan melalui visual, naratif, dan mekanik permainan yang menarik.

Pada tahun 2013, Mojiken merupakan sebuah studio *game* yang lebih banyak mengerjakan proyek *outsorce* yang jauh dari kata *game* seperti membuat komik, karikatur, ilustrasi lepas, sampai animasi infografis. Hal-hal tersebut cukup membuat anggota di Mojiken merasa krisis identitas dan tidak pantas disebut sebagai studio *game*. Keadaan diperparah dengan ketidakseimbangan komposisi tim di Mojiken yang pada saat itu terdiri dari satu komposer, dua *programmer*, dan enam orang *artist*. Tanpa jumlah *programmer* yang memadai, membuat *game* pun menjadi hal yang sulit.

Akhirnya Mojiken memutuskan untuk menghentikan arus proyek dari luar dan memikirkan kembali tujuan didirikannya Mojiken sebagai studio *game*. Dari situ dibentuklah sebuah program internal bernama Mojiken Camp. Mojiken Camp merupakan sebuah program pelatihan intensif untuk membuat *game* yang diikuti oleh seluruh anggota Mojiken. Tidak terbatas dari posisi mereka sebagai *artist*, komposer, maupun *programmer*, seluruh anggota Mojiken diharapkan dapat membuat *game* dari awal hingga akhir. Hal-hal yang dipelajari antara lain membuat *game* dengan *Construct 2*, membuat aset piksel, sampai cara untuk mempromosikan *game*.

Game yang diciptakan melalui Mojiken Camp kemudian dikembangkan menjadi sebuah proyek eksperimental dan dirilis secara gratis melalui situs [itch.io](https://it.ch.io). Salah satu *game* yang dirilis adalah *Ultra Space Battle Brawl*, sebuah *game multiplayer* kompetitif yang terinspirasi oleh *game* klasik *Pong*. Proyek *game* lain yang muncul dari adanya Mojiken Camp adalah *A Space for The Unbound*, yang saat ini sedang pada tahap pengembangan dan dijadwalkan untuk rilis pada tahun 2022 di *Steam*, sebuah layanan distribusi digital untuk *game*.



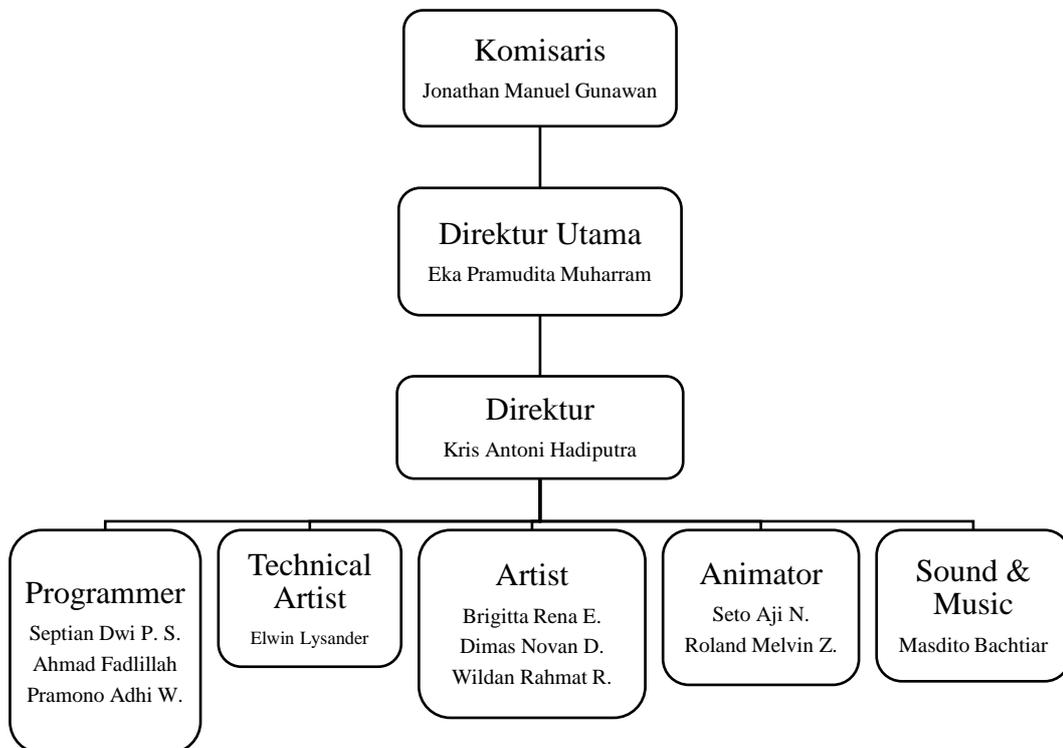
Gambar 2.1 Logo Mojiken
(Sumber: mojiken.itch.io)

Nama Mojiken sendiri berasal dari bahasa Jawa *limo siji kendangsari* yang berarti *kendangsari 51*. *Kendangsari 51* merupakan alamat kantor Mojiken di Surabaya yang kemudian disingkat menjadi Mojiken. Logo Mojiken berbentuk seperti pukulan tangan. Bentuk ini diambil dari kata *ken* yang berarti pukulan tangan tertutup dalam bahasa Jepang. Warna biru sering digunakan pada logo untuk memberikan kesan yang terpercaya, sehingga warna ini dipakai untuk menunjukkan bahwa Mojiken merupakan perusahaan yang dapat diandalkan dalam bidangnya (Muharram, interview, 28 September 2021).

U M W N
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

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

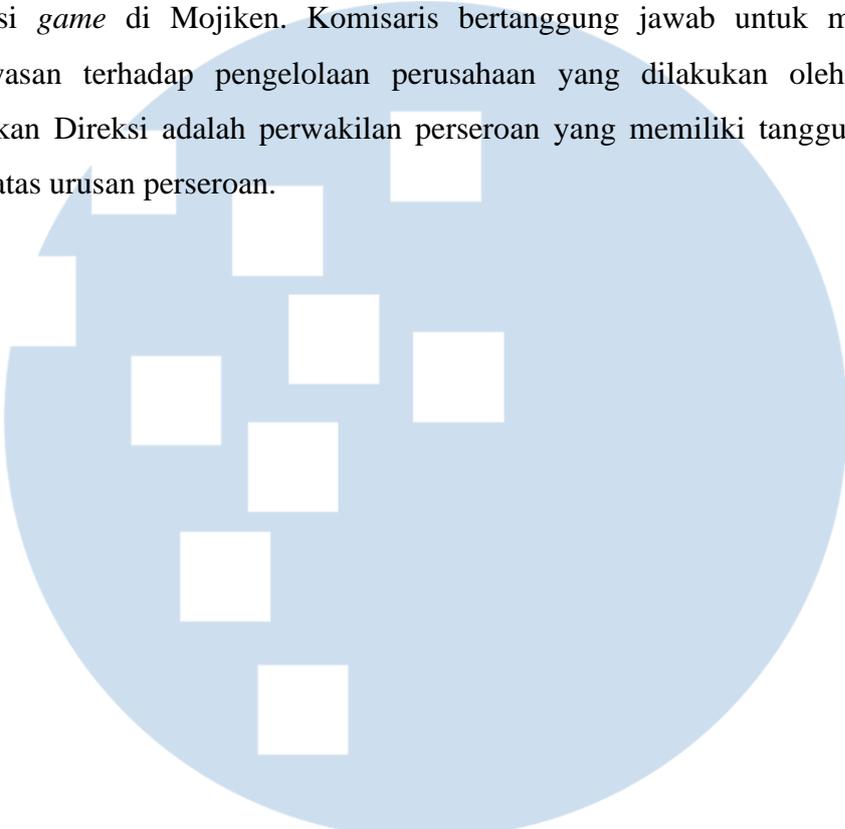
Berikut adalah bagan struktur organisasi Mojiken:



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Mojiken

Sebagai sebuah perusahaan, seluruh alur kerja di Mojiken diatur di bawah kepemimpinan Direktur Utama. Proses pembuatan *game* di Mojiken dilakukan oleh beberapa divisi yang saling bekerja sama, yakni *Programmer* yang bertugas untuk membuat kode program agar *game* dapat berjalan, dan *Artist* yang bertanggung jawab atas tampilan dan pembuatan aset dalam *game*. Untuk menghubungkan antara *Programmer* dan *Artist*, terdapat bagian *Technical Artist* agar aset yang telah dibuat oleh *Artist* dapat diwujudkan dengan baik melalui pemrograman. Setelah itu, terdapat *Animator* yang bertugas untuk melakukan pembuatan animasi secara keseluruhan. Lalu terdapat bagian *Sound & Music* untuk membuat efek suara dan lagu yang akan digunakan dalam *game*.

Jabatan komisaris dan Direktur tidak terlibat langsung dengan proses produksi *game* di Mojiken. Komisaris bertanggung jawab untuk melakukan pengawasan terhadap pengelolaan perusahaan yang dilakukan oleh Direksi, sedangkan Direksi adalah perwakilan perseroan yang memiliki tanggung jawab penuh atas urusan perseroan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA