

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT. Global Digital Artha adalah sebuah perusahaan *creative agency* yang bergerak di bidang IT & Digital Solutions. Perusahaan tersebut didirikan pada tanggal 23 Juni tahun 2016 dan berlokasi di Ruko De Mansion Blok D no. 6, Alam Sutera. Bapak Erwin Draft selaku *founder* dan juga direktur mendirikan PT. Global Digital Artha sebagai bentuk rangkaian pengalamannya dalam menghadapi berbagai tantangan, serta penguasaan ilmunya pada bidang IT.

Logo dari PT. Global Digital Artha ini memiliki sebuah makna, di mana perusahaan ini menggunakan huruf berbentuk "G" yang diambil dari kata "Global". Harapan dari perusahaan ini adalah supaya mampu memberikan sebuah solusi yang berkaitan dengan dunia digital, yang dilakukan secara kreatif dan juga inovatif secara Global, serta dapat memberi jasa yang terbaik dengan standar profesional. PT. Global Digital Artha sendiri menegakkan integritas yang sangat tinggi, di mana perusahaan tersebut sangatlah berpegang teguh terhadap nilai-nilai moral dan etika yang tinggi.



Gambar 2.1 Logo perusahaan PT. Global Digital Artha
(PT. Global Digital Artha, 2022)

Para karyawan dan *staff* yang bekerja di perusahaan ini terdiri dari beberapa karyawan tetap, mahasiswa yang melakukan program magang, dan juga

para *freelancer*. Latar belakang mereka pun juga beragam, seperti yang masih SMA (belum menjalani kuliah), lalu mahasiswa yang masih semester 1, selanjutnya ada juga yang sedang menjalankan kewajiban magang seperti yang dilakukan penulis, serta yang berupa *fresh graduate*.

PT. Global Digital Artha sendiri juga memiliki visi dan misi sebagai pedoman bagi perkembangan perusahaannya. Berikut berupa visi dan juga misi dari PT. Global Digital Artha :

- **VISI** : Membuat perusahaan menjadi perusahaan digital yang terpercaya, profesional, sekaligus diandalkan oleh klien.
- **MISI** : Selalu bersikap kreatif dan inovatif secara global.

Perusahaan ini pada awalnya berperan sebagai *creative agency*, yang menyediakan beragam bentuk jasa seperti pembuatan website, pembuatan toko online, *mobile applications*, SEO (*Search Engine Optimization*), *graphic design*, *motion graphics* dan juga *digital marketing*. PT Global Digital Artha juga menciptakan berbagai bentuk platform yang mampu dalam membantu kebutuhan masyarakat, baik di Indonesia maupun luar negeri juga. Namun setelah melihat trend masa kini, PT. Global Digital Arta juga menjajaki kedalam dunia *Game Development*, dimana PT Global Digital Artha mulai mengembangkan berbagai *mobile games* yang saat ini sedang *trending* dan juga banyak peminatnya.

Sejak itu beragam *mobile games* yang telah diproduksi, mulai dari teka-teki dan tebak gambar. Kemudian perusahaan ini juga mulai membuat beberapa *mobile games* dalam bentuk visual novel, di mana *game* yang paling terkenal itu berupa *game* dari *series* “KK”. Pada tahun 2018, *game* visual novel yang berjudul “KK C1 dari C2” telah dirilis. Pada awalnya *game* tersebut dibuat karena *mobile games* dengan genre visual novel lagi ramai pada zaman itu, dan ternyata *game* ini berhasil menarik perhatian para masyarakat untuk men-*download* dan memainkannya. *Game* “KK C1 dari C2” telah meraih lebih dari 1 juta *download*

di *playstore*, dan dampak dari populernya *game* tersebut pada saat itu sampai pernah dimainkan juga oleh para *content creators* terkenal dari Indonesia dan di-*upload* ke *youtube*. Karena dilihat dari keberhasilan *game* tersebut, maka dibuatlah *game* visual novel yang lainnya, seperti “KK C1 untuk SJ” yang mengikuti cerita dari prespektif tokoh SJ, “KK C1 untuk Si B” yang mengikuti cerita dari prespektif tokoh Si B, “KK Anak ING” yang menggunakan genre lebih ke *horror*, dan masih banyak lainnya.

Game “KK C1 dari C2” kemudian berlanjut diproduksi hingga *season 2*, di mana para tokohnya lebih banyak dan alur ceritanya lebih berbobot dibanding *season* sebelumnya. *Season 2* dari *game* tersebut juga sempat meraih banyak perhatian, hingga bapak Erwin memutuskan untuk membuat *Season 3*, yang akan ada lebih banyak fitur dari segi *gamelay* dan *storytelling* yang jauh berbeda dari *game* sebelumnya. Selain itu akan ada sebuah *minigame* baru yang belum pernah dilakukan pada *game-game* sebelumnya dan juga dialog yang akan disampaikan menggunakan bahasa Inggris. Sejak itu *game* "KK C1 dari C2" mulai bercabang ke media yang berbeda, seperti *webtoon comic* dan juga *Vtuber models* yang digunakan untuk *live stream*.

Webtoon comic tersebut berupa adaptasi dari *game* yang mengisahkan cerita dalam *game* dengan lebih detail dan penjelasan para tokoh-tokohnya yang lebih lengkap. Lalu karena *Vtubers* adalah hal yang sangat *booming* pada zaman ini, Bapak Erwin juga memutuskan untuk mengreasikan model-model *Vtubers* dengan menggunakan *characters* dari *game* tersebut. Model-model ini akan diperankan oleh para *voice actors* dan akan digunakan untuk *live steaming* serta menjadi *content creators* di *youtube*.

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



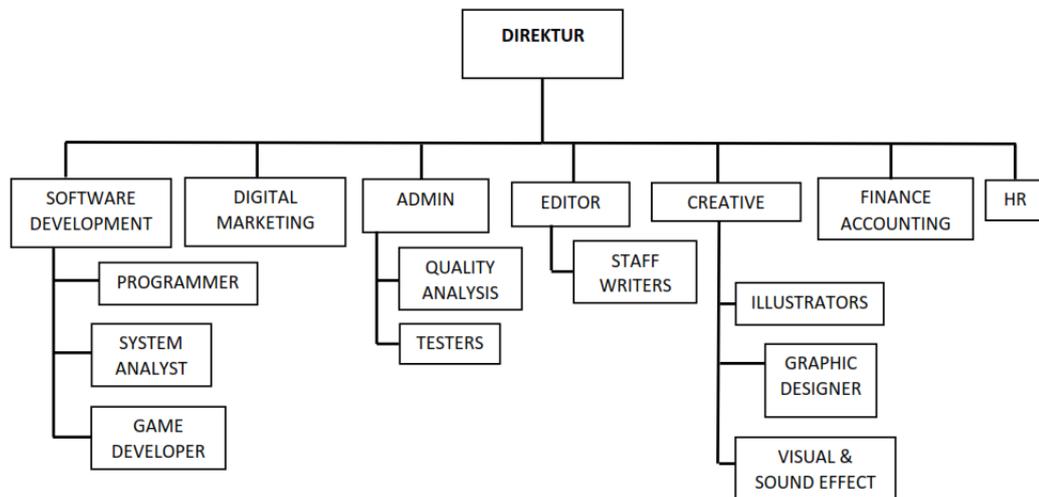
Gambar 2.2 Icon game "KK C1 dari C2"
(PT. Global Digital Artha, 2022)

Game “KK C1 dari C2” telah menjadi salah satu *game* yang dibanggakan oleh PT. Global Digital Artha. Kesuksesan dari *game* tersebut telah menghasilkan segala macam cabang yang unik. Berikut adalah penjabaran *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* dari *game* “KK C1 dari C2”.

Tabel 2.1 SWOT *game* visual novel “KK C1 dari C2”
(Dokumentasi pribadi, 2022)

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visual novel berupa <i>game</i> yang cukup terkenal di zaman ini. ▪ Dapat dimainkan secara praktis melalui <i>handphone</i>. ▪ Menggunakan bahasa yang tidak baku dan menggunakan humor anak modern.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visual yang sederhana mampu membuat para pemainnya kurang tertarik. ▪ Terkadang pemain bisa mengalami kendala seperti <i>crash</i>, <i>typo</i> pada dialognya atau ada model yang <i>error</i>.
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu bercabang ke media yang berbeda, seperti <i>webtoon comic</i> dan juga <i>Vtuber models</i> ▪ Membuat <i>season</i> berikutnya yang dapat memberi konten yang lebih banyak dibanding sebelumnya.
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Persaingan antara para <i>game developer</i> yang membuat <i>game</i> visual novel dari lokal maupun internasional. ▪ Sulit untuk menarik perhatian para pemain dari Indonesia, yang cenderung memainkan <i>game</i> dari developer luar negeri.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Organisasi PT. Global Digital Artha
(PT. Global Digital Artha, 2022)

PT. Global Digital Artha memiliki struktur organisasi yang dipimpin oleh sang Direktur atau CEO (*Chief Executive Officer*), yang dipegang oleh bapak Erwin. Direktur membawahi beberapa divisi, seperti *Software Development*, *Digital Marketing*, *Admin*, *Editor*, *Creative*, *Finance Accounting* dan *HR*. Semua divisi tersebut dipimpin oleh kepala divisi yang selalu di supervisi dan diperhatikan kinerjanya langsung oleh sang Direktur.

Untuk *Software Developments* (mengurus *game* visual novel "KK C1 dari C2") terdiri dari *Programmer*, *System Analyst*, dan *Game Developer*. Lalu *Creative* (mengurus sisi visual dari *game*, *social media* atau karya lainnya) yang terdiri dari *Illustrators*, *Graphic Designer*, dan *Visual & Sound Effect*. Kemudian ada *Admin* (mengurus kualitas dari *game* visual novel "KK C1 dari C2") yang terdiri dari *Quality Analysis* dan *Testers*. Terakhir ada *Editor* (mengurus *scripting* dan alur cerita dari *game* visual novel "KK C1 dari C2") yang terdiri dari *Staff Writers*, dan penulis ditempatkan di posisi tersebut.