



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1. Deskripsi Perusahaan

PT Agate International adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *game development* dan didirikan pada tahun 2009 oleh 18 orang dengan Arief Widhiyasa sebagai CEO. Visi dari Agate adalah menjadi perusahaan *game* paling besar di Indonesia dan Asia Tenggara. Sementara misi Agate adalah untuk berkontribusi secara aktif dalam membangun kebahagiaan bagi dunia. Bisnis Agate dibagi menjadi dua, yaitu *Consumer Business* dan *Enterprise Business*. Agate sudah memproduksi sebanyak 250 lebih *game*, termasuk *game-game* dari *Consumer Business* dan *Enterprise Business*, seperti “Valthirian Arc”, “Pasien Terakhir”, “Underwater Maze”, dan lain-lain.

*Enterprise Business* yang dimaksud adalah solusi gamifikasi untuk korporasi yang biasa disebut B2B (*Business to Business*). Bisnis ini sendiri merupakan *sub-brand* dari Agate, yang dinamakan Agate Level Up. Solusi yang ditawarkan berupa *gamification platform*, *gamified learning* (GL) dan *gamified advertising* (GA). *Gamified advertising* (GA) membantu perusahaan untuk meningkatkan inisiatif pemasaran dengan membuat *game* menarik yang berfungsi menjangkau target market lebih luas. Sifat *game* yang interaktif dapat membantu perusahaan yang menggunakan servis ini untuk mendekati target market secara langsung serta meningkatkan penjualan.



Gambar 2.1. Logo PT Agate International

(Sumber: <http://agate.id/>, 2019)

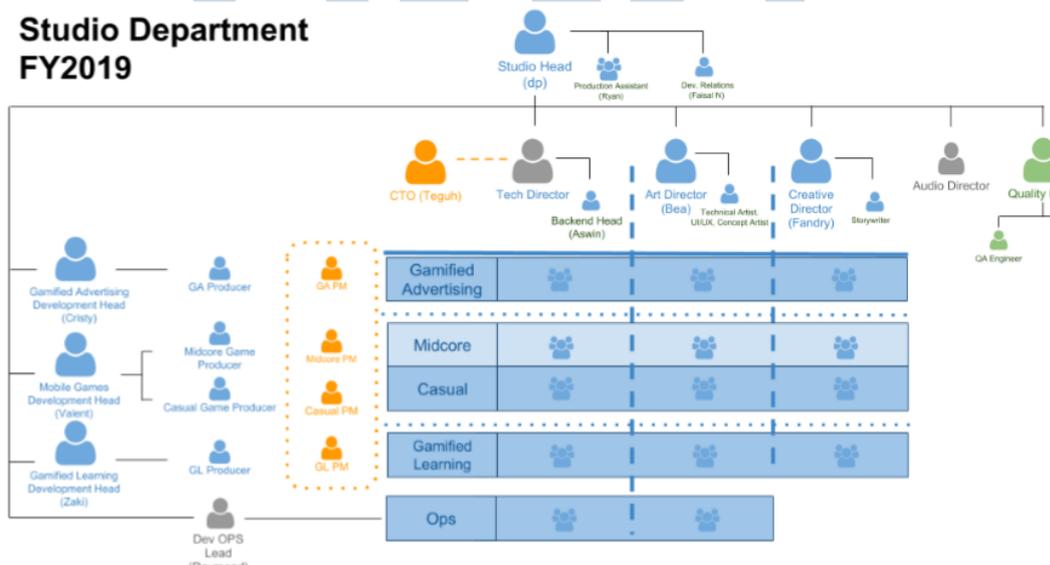


Gambar 2.2. *Game* “VR Pasien Terakhir” (kiri) dan “VR Skycage” (kanan)

(Sumber: <http://agatelevelup.id/gamified-advertising/>, 2019)

GA sudah membantu banyak perusahaan seperti Microsoft, Samsung, The Body Shop, dan lain-lain. Contoh *game-game* yang digunakan sebagai media advertising ini adalah “VR Pasien Terakhir”. *Game* Virtual Reality (VR) tersebut dibuat untuk pameran saat BEKRAF Game Prime 2018. *Game* lain yang serupa adalah “VR Skycage” yang digunakan oleh sebuah perusahaan BUMN untuk menarik pengunjung. Menurut Shieny selaku *Chief Operating Officer* Agate, *game* VR tersebut terbukti efektif menarik pengunjung ke booth pameran secara sukarela.

## 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3. Bagan Struktur PT Agate International

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2019)

Studio Agate dikepalai oleh Bapak Aditia Dwiperdana dibantu oleh lima orang dari setiap bagian, yaitu *Mobile Game*, *Gamified Learning*, *Gamified Advertising*, *Creative Director*, dan *Art Direct*. Bagian *mobile game*, dikepalai oleh Bapak Valentinus Rama, *Gamified Learning* oleh Bapak Zaki, *Gamified Advertising* oleh Ibu Cristy, Bapak Fandri Indrayandi sebagai *Creative Director*, dan Ibu Beatrice sebagai *Art Direct*. Ibu Cristy sebagai *Development Head* GA dibantu oleh tiga produser, yaitu Bapak Tedy Ardyan, Bapak Rijal, Bapak Payoma, dan Saudara Cahyo. Ibu Cristy bertugas untuk mengawasi keseluruhan proyek yang diterima GA, seperti memantau perjanjian dengan klien dan hasil akhir game per proyek, dan membagi orang per proyek. Sementara para produser bertugas untuk memantau proyek yang diurus masing-masing, seperti berkomunikasi dengan klien, memastikan *budget*, *timeline*, dan kualitas sesuai kesepakatan yang telah dibuat, dapat berkomunikasi dengan tim *development*, dan membuat laporan/dokumentasi proyek.

Di bawah produser adalah *development team* yang terdiri dari orang-orang yang terlibat langsung dalam pembuatan *game* untuk klien. Bagian *development* terdiri dari *2D artist/3D artist*, *game programmer*, *game backend programmer* dan *sound designer*. *2D artist/3D Artist* yang bertugas untuk membuat visual dari karakter, *environment*, hingga *game user interface*. *Game programmer* bertugas untuk mengubah aset-aset yang sudah dibuat oleh *2D/3D artist* dalam bentuk sebuah program *game*. *Game backend programmer* bertugas untuk mengimplementasikan sistem pendukung pada *game*, menyebarkan kode *server game* dan mengujinya di *server*. *Sound designer* yang bertugas untuk mendesain sound sebuah *game*.