

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Perusahaan

Mankibo didirikan pada tanggal 1 Juli 2022 oleh Boy Dozan. Berdasarkan situs resmi Mankibo, ia memutuskan untuk meninggalkan perusahaan *game* yang telah ia bangun selama 7 tahun karena ingin mengambil cuti panjang pada bulan Maret 2022. Awalnya, ia mencoba mencari peluang sebagai seorang profesional di perusahaan lain, tetapi ia tidak mendapatkan tawaran pekerjaan. Meskipun demikian, ia mendapatkan tujuan dari pengalaman tersebut.

Pendiri Mankibo menemukan bahwa hampir setiap perusahaan selalu ingin menjadi yang terbaik dan berusaha merekrut superstar, sehingga ia menyadari bahwa peluang bagi orang biasa dan penyandang disabilitas masih terbatas. Terinspirasi dari hal tersebut, ia bertekad untuk menciptakan tempat bagi siapa pun yang tidak memiliki kesempatan, tetapi memiliki tekad dan semangat tinggi. Kemudian, Mankibo didirikan sebagai sebuah studio *game*, di mana setiap orang yang ingin berbagi kebahagiaan dapat berkumpul. Ia yakin bahwa tim tanpa superstar juga dapat memiliki peluang untuk sukses dalam berbagai kompetisi.



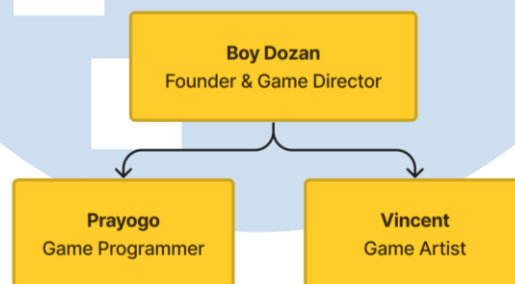
Gambar 2.1 Logo Mankibo
Sumber: *Website Mankibo (2023)*

Mankibo memiliki misi, yaitu menciptakan hiburan ringan dan menyenangkan yang membawa kegembiraan dalam kehidupan orang-orang. Di Mankibo, hal ini diupayakan untuk tercapai dengan cara menciptakan lingkungan inklusif, di mana setiap orang disambut untuk bergabung dengan misi tersebut. *Culture* dan *belief* dari Mankibo adalah *give a chance and hope, take smart risks,*

fun environment, winning is not everything, respect others, care and teamwork, dan user oriented.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Mankibo memiliki tim kecil yang terdiri atas tiga anggota utama. Setiap anggota Mankibo disebut sebagai Manki. Keseluruhan alur kerja perusahaan dikoordinasikan oleh *founder* dan *game director* Mankibo. Proses pengembangan *game* di Mankibo dikerjakan oleh dua divisi utama, yaitu *programmer* dan *artist*. *Programmer* bertugas untuk mengembangkan kode dan memastikan *game design* terimplementasi sepenuhnya. *Artist* bertugas untuk membuat berbagai *concept art*, ilustrasi, dan animasi aset visual 2D dalam *game*.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Mankibo

Oleh karena ukuran tim yang kecil, Mankibo didukung oleh beberapa pihak lain. Mankibo bekerja sama dengan CEO/*Programmer* dari Tamatin Entertainment yang membantu sebagai *game designer* dan *programmer*, sekaligus *technical artist*. Mankibo juga melakukan *outsourcing* dan membuat kontrak kerja jika membutuhkan bantuan tambahan. Selain itu, Mankibo mulai menerima *intern* sebagai 2D *artist* dan *quality assurance* tahun ini.

2.3 Portfolio Perusahaan

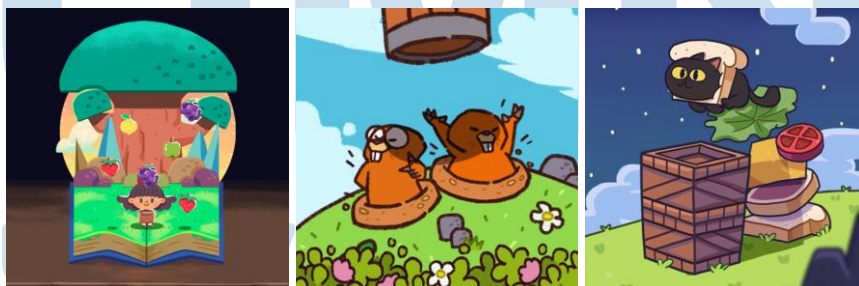
Mankibo yang baru didirikan pada tahun 2022 belum pernah merilis *game*. Saat ini, Mankibo sedang mengembangkan *game* pertamanya, yaitu Montabi. Montabi adalah *game* simulasi RPG untuk membesarkan monster dengan keunikan dalam bentuk *monster duel* bertema olahraga dan sistem evolusinya.

Pemain berperan sebagai seorang pelatih monster yang merekrut, membesarkan, dan melatih monster di garasi. Monster disebut sebagai montabi dan memiliki tiga tahap evolusi yang dapat terbuka sesuai dengan *tag* serta cara pemain membesarkannya. Pemain akan bertarung menjadi juara dunia sebagai pelatih profesional.



Gambar 2.3 Key Art Montabi
Sumber: Website Mankibo (2023)

Mankibo juga menyediakan *service full development* dan *partial development* untuk *game mobile*, *desktop*, *web browser HTML-5*, *Augmented Reality*, dan *Virtual Reality*. Pada *service full development*, Mankibo menyediakan solusi untuk kebutuhan pengembangan *game*, mulai dari desain hingga peluncurannya. Sementara itu, *service partial development* yang Mankibo sediakan adalah *art (concept art, aset game 2D, animasi Spine, ilustrasi, aset promosi dan pemasaran, dan desain UI/UX)* dan *programming (basis kode)*.



Gambar 2.4 Catch the Fruit, Whack a Mole, dan Stacky Cat Sandwich
Sumber: Website Mankibo (2023)

Saat Mankibo baru didirikan, terdapat beberapa *game* yang dikembangkan untuk mencari klien, yaitu *Catch the Fruit*, *Whack a Mole*, dan *Stacky Cat*

Sandwich. Se jauh ini, beberapa klien yang bekerja dengan Mankibo adalah WIR, Nusameta, Avarik Saga, dan Pikorua Studio. Hasil jasa yang dikerjakan bagi klien bersifat rahasia, sehingga penulis tidak dapat memperlihatkanannya.



Gambar 2.5 Logo Klien Mankibo
Sumber: Website Mankibo (2023)

Mankibo juga menjual aset animasi karakter Spine 2D di *Unity Asset Store*. Koleksi ini berisi empat karakter fantasi, yaitu pemanah, ksatria, penyihir, dan *rogue*. Setiap karakter memiliki animasi *idle*, *run*, *attack*, *hurt*, dan *dead*.



Gambar 2.6 Aset Animasi Karakter Spine 2D
Sumber: *Unity Asset Store* Mankibo (2023)

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