

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Glory jam merupakan sebuah perusahaan *game indie* yang resmi memiliki perseroan terbatasnya atau PT tersendiri pada tahun 2022, ia berpusat di Bandung dan berasal dari perusahaan lain yang bernama Rolling Glory. Rolling Glory merupakan sebuah perusahaan yang telah bergerak dalam industri IT seperti *software* dan *web development* sejak tahun 2012. Glory jam berpisah dengan Rolling Glory dalam bentuk perusahaan untuk membentuk sebuah tim yang difokuskan dalam pengembangan *game*, serta untuk mempermudah pendistribusian *game*. Hal ini berawal pada tahun 2019, ketika perusahaan Rolling Glory memutuskan untuk merubah sistem bisnisnya untuk mengikuti peningkatan akan pasar *game* yang hadir di Indonesia. Pembentukan tim baru pertama dilakukan untuk membuat proyek *game indie PC/Console* pertamanya yang berjudul *Rage in Peace (2018)*, sebuah *game* yang telah didistribusikan oleh Toge Productions. Semenjak itu tim yang kini telah membawa nama Glory jam telah berhasil untuk merilis 2 *game indie* lainnya, seperti *What Comes After (2020)* dan *Hello Goodboy (2023)*.

Selain membuat *game* yang berbasis *PC/Console* tim Glory Jam juga memiliki pengalaman dalam merancang *game for service*, dengan kolaborasi dengan perusahaan-perusahaan yang ternama untuk memenuhi kebutuhannya melalui *gamification*. Glory Jam telah menyelesaikan berbagai proyek seperti *MindMind Application* untuk tim HR Astra International, *ION Hospital* untuk konsumen Pocari Sweat dan banyak lainnya. Pada saat ini Glory Jam sedang menjalani sebuah proyek serfis lainnya dengan nama Biblio, dimana *game* yang ditawarkan digunakan untuk memperoleh hiburan konsumen dari perusahaan yang kemudian dapat meningkatkan *customer loyalty* dan *brand awareness*.



Gambar 2.1 Logo Glory Jam
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024)



Gambar 2.2 Logo Rolling Glory
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024)

Glory Jam terdiri dari sebuah tim kecil yang memiliki semangat tinggi, dengan tujuan untuk membuat dunia lebih bahagia. Tim Glory Jam selalu bertujuan untuk menghasilkan *game* yang bermakna dan menyenangkan. Selain itu Glory Jam juga mengangkat visi misi serta sikap dari *parent company* Rolling Glory.

Visi dan misi:

1. Visi : Melayani dunia dengan produk dan jasa yang lebih baik.
2. Misi : Menjadi mitra solusi digital terbaik di Indonesia menyediakan lingkungan kerja yang lebih baik untuk semua orang.

Value:

1. Kindness & Care
2. Trust & Be Trusted
3. Openness

Hal ini merupakan target perusahaan untuk memperoleh lingkungan pekerjaan yang nyaman, dengan tim yang selalu maju dan berkembang.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Glory Jam sendiri memiliki jumlah karyawan sekitar 20 orang, dan beroperasi menggunakan struktur organisasi matriks, dimana tim dibagikan berdasarkan fungsi dan tugas. Setiap tim akan memiliki anggota seperti *project manager*, *engineering*, *designer* dan *HR* yang sesuai dengan kebutuhan tim, yang bertujuan untuk membangun sebuah lingkungan yang efisien untuk mendorong kemajuan anggota. Hal ini dicapai melalui komunikasi baik, dengan setiap anggota memiliki

sebuah tanggung jawab yang jelas. Sistem ini telah diadopsi dari *parent company* Rolling Glory yang telah memiliki jumlah karyawan sekitar 100 orang.



Gambar 2.3 Struktur Perusahaan
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024)

Project Director (Allez Tangidy & Dominikus Damaste)

Berperan sebagai kepala proyek yang berada di posisi akhir sebelum hasil diberikan kepada klien. *Proyek director* merupakan komunikator antara client dan seluruh tim proyek akan konsep dan keinginan dari klien.

Project Manager (Nadhif Yonda)

Memiliki peran dalam *timeline* proyek untuk menentukan *deadline*, dan target progress dari produksi *game*.

Design Head (Fairusha Dewanti)

Berperan untuk menjaga kualitas visual proyek yang dihasilkan *design artist*, sekaligus membimbing *design artist* agar dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan standar proyek dan memenuhi kebutuhan *game developer*.

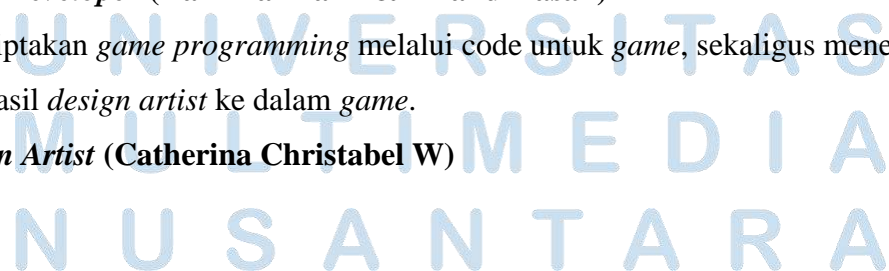
Engineering Head (Manda)

Berperan sebagai supervisor dan mentor *game developer* untuk memastikan code dalam *game* sekaligus *gameplay* tidak memiliki masalah.

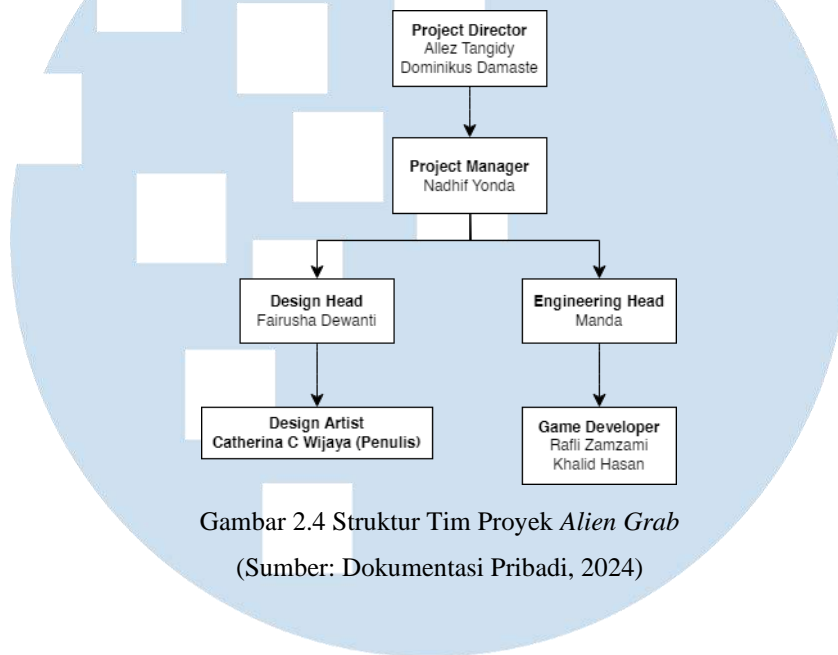
Game Developer (Rafli Zamzami & Khalid Hasan)

Menciptakan *game programming* melalui code untuk *game*, sekaligus menerapkan aset hasil *design artist* ke dalam *game*.

Design Artist (Catherina Christabel W)



Menciptakan seluruh kebutuhan aset visual *game*, yang dapat meningkatkan *gameplay experience* pemain. Pekerjaan ini dapat dibagi kedalam beberapa bidang, mulai dari *asset design*, *UI/UX design* dan *animation*.



Gambar 2.4 Struktur Tim Proyek *Alien Grab*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA