



### **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 Sejarah Singkat dan Logo Perusahaan

Gambreng Games adalah *game developer* dari Indonesia yang terbentuk pada tanggal 24 Juni 2013 oleh tujuh orang. Gambreng merupakan salah satu cara anak-anak untuk memulai suatu permainan, hal ini sama seperti *jankenpon* di Jepang atau gunting-batu-kertas di Amerika. Gambreng dipilih menjadi nama *studio* dikarenakan seperti memanggil semua pemain, dimana pun mereka berada, untuk bermain dan menemukan pengalaman di setiap *game* yang Gambreng Games buat. Setiap pemain akan merasakan dunia berbeda saat mereka memainkan *game* yang dibuat oleh Gambreng Games.

Perkumpulan Gambreng Games terbentuk dari pemikiran yang cukup panjang dan melelahkan, tidak seperti membalikkan telapak tangan. Ketujuh orang pendiri *studio* ini memiliki latar belakang dan ketertarikan yang berbeda-beda. Tiga dari tujuh pendiri adalah lulusan dari sebuah universitas terkemuka di Tangerang. Seorang lainnya adalah mahasiswa dari universitas tersebut. Serta tiga lainnya adalah pustakawan dan dosen dari universitas yang sama, merekalah yang merencanakan, memperkuat, mengelola, mempersiapkan fasilitas di *studio* dan menjalankan tugas operasional.

Setiap pendiri digambarkan dengan warna pelangi seperti yang terlihat pada logo Gambreng Games. Ketujuh warna tersebut adalah merah yang dilambangkan dengan *Red Chili*, jingga yang dilambangkan dengan *Orange Drop*, kuning yang dilambangkan dengan *Yellow Submarine*, hijau yang dilambangkan dengan *Green Pea*, biru yang dilambangkan dengan *Blue Steam*, violet yang

dilambangkan dengan *Ultra Violet*, dan ungu yang dilambangkan dengan *Purple Giant*.



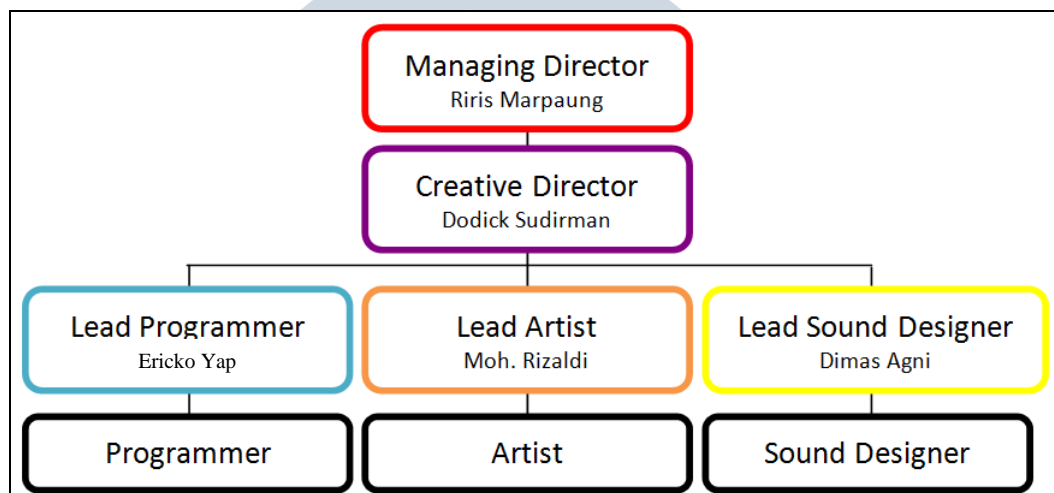
Gambar 2.1 Logo Gambreng Games

Sampai pada saat laporan ini ditulis, Gambreng Games telah merilis tiga *game*. Pertama adalah *game* berjudul “Prototype”, yang dirilis pada tanggal 25 Agustus 2013. *Game* ini ber-*genre casual*, yang menceritakan seorang peneliti June Thatcher yang bekerja di Union Medical (UM) dipecat dari perusahaan tersebut, sehingga tidak dapat melanjutkan penelitiannya. Lalu dimulailah *game* ini, dimana pemain mengendalikan June untuk mengambil dokumen yang tertinggal dan sampel penelitian. Kedua adalah *game* berjudul “June’s Potion” dirilis pada tanggal 25 Maret 2014 dan merupakan lanjutan dari Prototype. Ketiga adalah *game* berjudul “Laron” yang dirilis pada tanggal 17 Agustus 2014 bertepatan dengan hari kemerdekaan Indonesia. *Game* ini ber-*genre arcade*, yang menceritakan laron setiap malam akan menuju cahaya lampu untuk berkembang biak. Akan tetapi kita merasa terganggu dengan kehadiran laron tersebut sehingga dimulailah permianan ini, dimana pemain membunuh laron-laron yang mencoba untuk mendekati lampu.

Selain ketiga *game* tersebut, Gambreng Games masih memiliki tiga *game* lainnya yakni “Canonna Luna”, “Brina’s Quest”, dan “Capung” yang masing-masing masih dalam tahap pengembangan.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Gambreng Games memiliki struktur organisasi sebagai berikut:



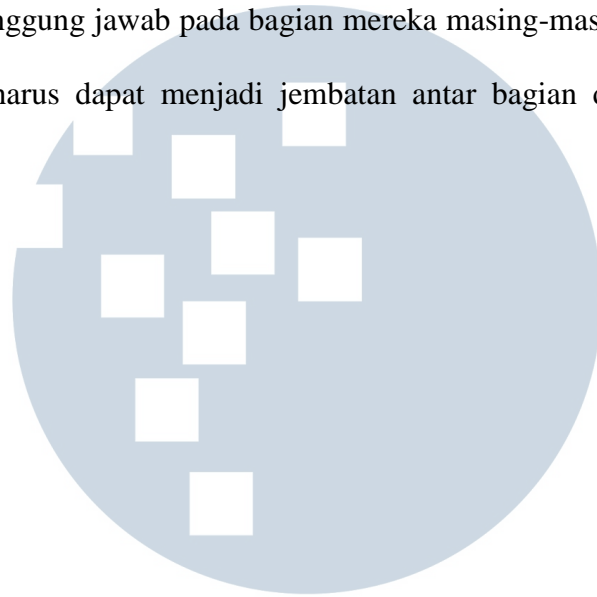
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Gambreng Games

*Managing Director* adalah jabatan tertinggi di Gambreng Games. Secara umum tugas dari jabatan ini menetapkan tim dalam pengembangan atau pembuatan sebuah *game*, serta memberikan solusi dari masalah yang ditemukan. Tanggung jawabnya tidak hanya terhadap proses pengembangan *game*, tetapi juga keseluruhan aktivitas di *studio*, mulai dari perencanaan sampai evaluasi, analisis *budget*, membuat relasi antar personil lebih *solid* dan membina relasi dengan klien dan *publisher* lainnya, serta membuka ruang diskusi.

*Creative director* berperan dalam pembuatan desain *game*, membuat sistem *monetizing* dan memastikan segala hal sesuai dengan target dari *Managing Director*. Jabatan ini berperan aktif dalam menjaga *game* yang sedang dibuat

sesuai dengan visi dari Gambreng Games. Orang yang memiliki pengetahuan paling luas tentang *game* dari segala sisi.

*Lead programmer* berperan dalam menuntun para *programmer* yang berada di *studio*. Apabila ada masalah seputar *programming* maka *Lead Programmer* yang bertanggung jawab. Demikian juga dengan *leader* lainnya, mereka bertanggung jawab pada bagian mereka masing-masing. Hal paling utama para *leader* harus dapat menjadi jembatan antar bagian di Gambreng Games.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA