



### **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 Perusahaan

##### 2.1.1 Logo dan Sejarah Perusahaan



Gambar 2.1 Logo *Gambreng Games*

*Gambreng Games* adalah salah satu perusahaan *Developer Game* swasta dari Indonesia, yang mulai resmi beroperasi pada 24 Juni 2013 yang lalu. Kata ‘Gambreng’ sendiri merupakan sebuah cara untuk memulai sebuah permainan. Sama halnya dengan ‘*Jankenpon*’ di Jepang, atau ‘Batu-Gunting-Kertas’ di Amerika Serikat.

Kekompakan dari para pendiri *Gambreng Games* tidak terjadi semalam. Hal itu memakan waktu cukup lama untuk menentukan arah dan tujuan *Gambreng Games* itu sendiri. *Gambreng Games* didirikan oleh tujuh orang, dimana lima orang diantaranya adalah Mahasiswa dan dua lagi merupakan seorang dosen pembimbing di sebuah Universitas Swasta di daerah Tangerang.

Walaupun kebanyakan dari mereka memiliki hobi bermain video game, hanya empat orang anggota yang sudah serius dalam dunia game dan telah memenangkan beberapa kompetisi permainan nasional dan bahkan membawa permainan mereka ke tingkat internasional. Dengan logika dan semangat yang kuat dari masing-masing personil, *Gambreng Games* akan siap bersaing di kancah dunia game Internasional.

### **2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan**

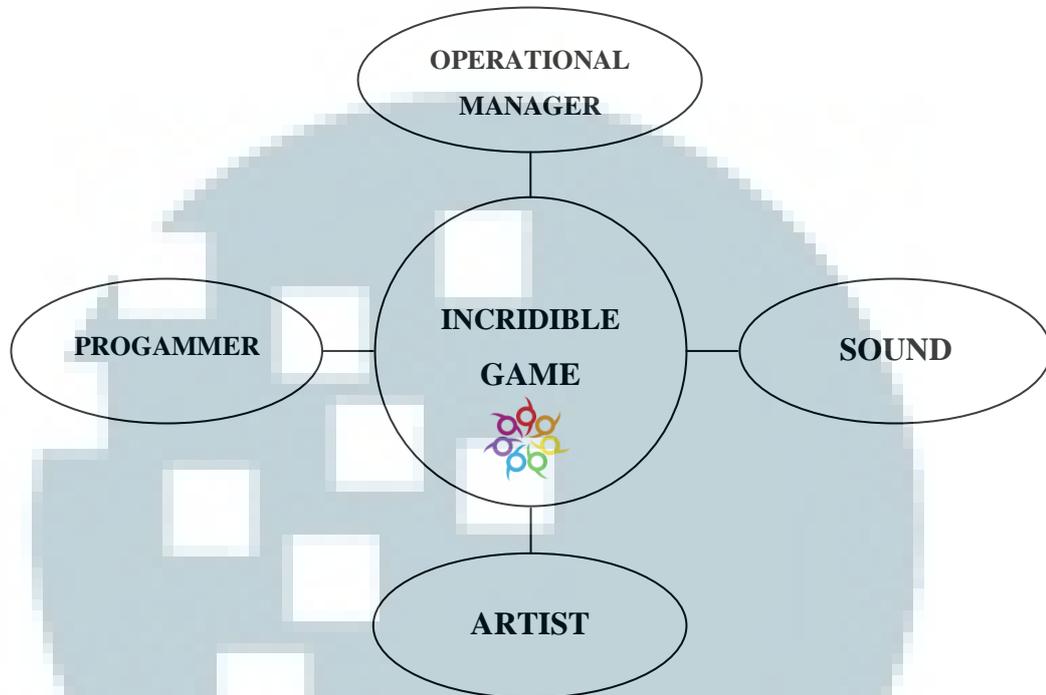
Visi dari *Gambreng Games* adalah untuk menciptakan *game* yang luar biasa, yang berdasarkan inspirasi dari pemainnya. Visi ini diwakili oleh motto *Gambreng Games*, yakni “*Incredible Games, Inspired by You*”. Untuk mencapai visi tersebut, misi yang dilakukan *Gambreng Games* antara lain:

1. Terus belajar
2. Perencanaan yang berkelanjutan
3. Tim kecil – kualitas besar

## **2.2 Struktur Organisasi Perusahaan**

Pada dasarnya, struktur yang dimiliki *Gambreng Games* sama dengan struktur sebuah studio *game* pada umumnya. Berbeda dengan sebuah perusahaan pada umumnya, industri *game* tidak mementingkan struktur organisasi, khususnya *Gambreng Games*. Mereka lebih kepada pembagian tugas masing-masing divisi, untuk menghasilkan *game* yang berkualitas baik.

Jika digambarkan, maka akan diperoleh struktur sebagai berikut :



Gambar 2.2 Struktur Organisasi *Gambreng Games*

Dari bagan di atas dapat dilihat bahwa dalam *Gambreng Games*, struktur organisasi yang diterapkan ialah demikian. Jadi, secara sederhana dapat dibagi empat divisi untuk menghasilkan sebuah *Incredible Game*.

Pertama, ada divisi *Artist*. Dimana semua gambar dan konsep visual tercipta. Kemudian gambar tersebut belum bermakna game jika hanya diam dan tidak bergerak. Maka, disinilah peranan divisi *Programmer* dimana berbagai kode dan fungsi logika tercipta. Programmer menggerakkan gambar agar sesuai dengan target desain game yang sudah disepakati bersama sebelumnya. Selanjutnya, gambar yang bergerak tidak menarik jika diam dan tidak bersuara. Maka, disinilah

peranan divisi *sound* yang harus menciptakan berbagai suara yang menarik untuk mengiringi gambar yang bergerak tersebut. Kemudian, divisi penting berikutnya ialah *Operational Manager*. Tugasnya ialah mengatur secara keseluruhan operasional studio game. Mulai dari *cash flow* studio, marketing studio, hingga *research and development* dari studio.

Pada Studio *Gambreng Games*, konsep organisasi demikianlah yang dianut. Sehingga tidak memiliki struktur layaknya perusahaan lain. Menurut *Gambreng Games*, demikianlah struktur yang ada dalam dunia game development.

UMMN