

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Berdasarkan situs milik GameChanger Studio, studio tersebut adalah sebuah studio gim yang berasal Indonesia. Studio tersebut terdiri dari sebuah tim yang kecil dan telah mengembangkan lebih dari 30 gim dalam *platform* yang beragam sejak tahun 2013. Berdasarkan *profile LinkedIn* GameChanger Studio, studio gim tersebut didirikan dari dua akademisi yang bercita-cita menjadi developer gim. Kantor tersebut terletak di Jalan Jabal Mina IV Blok O4 No. 3, Kelapa Dua, Tangerang, Banten. Salah satu gim dari studio ini yang terkenal adalah *Not a Simulation for Working* dan *My Lovely Daughter*.



Gambar 2.1 Logo GameChanger Studio
(Sumber: Dokumen perusahaan)

Logo dari GameChanger Studio terbentuk dari 7 buah lingkaran yang melingkar dengan beragam warna yang memiliki kail yang menyatu di tengah. Kail yang menyatu melambangkan tangan yang saling berpegangan untuk bekerja sama. Sedangkan warna yang berbeda-beda melambangkan latar belakang yang beragam dari orang-orang yang bekerja di dalamnya.

2.1.1. Sejarah Perusahaan

Studio gim ini berawal dari sebuah Unit Kegiatan Mahasiswa atau UKM pada Universitas Multimedia Nusantara yang beranggotakan tujuh

orang, yaitu Riris Marpaung, Dodick Zulaimi Sudirman, Jason Christian, Albert Van Otto, Thomas Simpson, Kharis Simon, dan Dimas Agni. Studio ini awalnya dinamakan Gambreng Games, dimana kata tersebut berasal dari permainan tradisional Hompimpa. Studio tersebut berfokus untuk mengembangkan gim dengan platform *mobile*.

Gim pertama yang dikeluarkan oleh Gambreng adalah gim *Prototype* pada 25 Agustus 2013. *Prototype* adalah gim dengan *genre stealth casual* yang berpusat pada seorang peneliti yang berusaha mengambil proyek rahasianya dari perusahaan yang memecatnya. Gim tersebut dipublikasikan melalui Google Play Store dan berhasil memenangkan kategori “Best Game for Smartphone/Tablet” dalam ajang “Game Developer Award Indonesia Game Show 2013”.

Gim selanjutnya yang dikembangkan Gambreng adalah sekuel dari “Prototype”, yang dinamakan *June’s Potion*. Gim tersebut memiliki *genre* yang sama dengan gim sebelumnya dan dikeluarkan pada 25 Maret 2014. Selain melanjutkan cerita gim *Prototype*, *June’s Potion* juga dikembangkan sebagai gim dengan resolusi layer tinggi dengan *level* permainan yang lebih banyak dari sebelumnya. Gim tersebut juga memberikan studio Gambreng berpartisipasi dalam acara pameran gim tingkat Asia “Indie Prize Showcase”.

Pada 17 Agustus 2014, Gambreng mengeluarkan gim *mobile Laron*. Dalam gim tersebut, pemain perlu membunuh laron yang mendekat pada lampu. Gim tersebut ber-*genre arcade* dengan *gameplay button mashing*. Gim tersebut berhasil memenangkan posisi kedua dalam sebuah kompetisi industri kreatif yang diadakan oleh Kementerian Perindustrian Indonesia, yaitu “INCEFEST 2014”.

Di tahun 2016, Gambreng Games meluaskan platform gimnya ke PC. Karena itu, mereka membuat *brand* baru untuk membedakan platformnya, yang dinamakan GameChanger Studio. Gim PC pertama yang dikeluarkan adalah *Not a Simulation for Working* atau dapat disingkat menjadi *NSFW*. Gim tersebut dipublikasikan melalui *marketplace* gim Steam dan viral di kalangan Youtuber secara internasional

Pada tahun 2018, GameChanger Studio mengeluarkan gim *My Lovely Daughter*, dimana gim tersebut mengambil tema gelap tentang seorang peneliti yang berusaha membangkitkan anak perempuannya dari kematian. Gim tersebut menjadi viral di Cina dan membawa kesuksesan. GameChanger juga membuat sekuel dari gim tersebut, yaitu *My Lovely Wife*. Gim tersebut dikeluarkan pada 6 Juni 2022 pada platform yang sama.

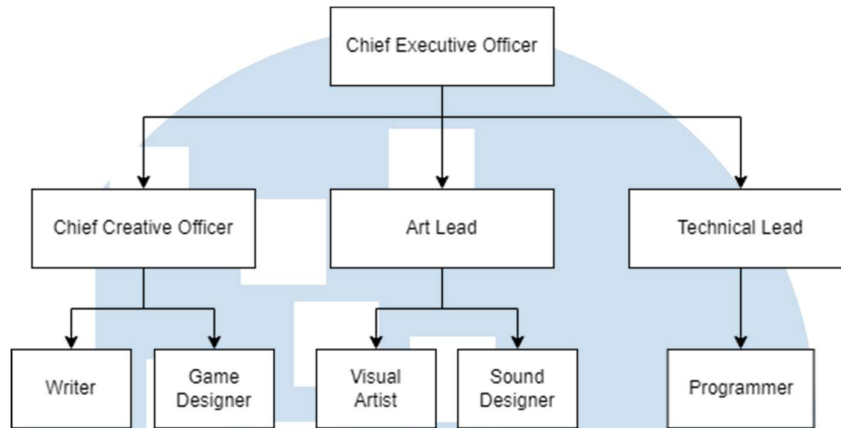
2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Berdasarkan dokumentasi perusahaan, GameChanger Studio memiliki visi untuk menjadi sumber inspirasi dalam inovasi yang menyenangkan di dunia. Selain itu, berikut merupakan misi-misinya.

- a. Membangun sebuah studio gim berkelanjutan yang akan terus berkembang dari generasi ke generasi pemain gim.
- b. Memiliki gim yang dikenal secara internasional di dalam industri *video game*.
- c. Memiliki IP dan *brand* yang diakui di industri hiburan.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan dokumentasi perusahaan, GameChanger Studio dikepalai oleh *Chief Executive Officer*. Lalu, posisi dibawahnya terdapat *Chief Creative Officer*, *Art Lead*, dan *Technical Lead*. Masing-masing posisi tersebut mengepalai masing-masing aspek dari pembuatan gim. *Chief Creative Officer* memiliki tanggung jawab berupa mengawasi *writer* dan *game designer*. Mereka memiliki peran untuk mengendalikan arah gim dalam segi naratif dan *gameplay*. *Art Lead* memiliki tanggung jawab berupa mengawasi *visual artist* dan *sound designer*. *Visual artist* memiliki peran untuk menciptakan visual gim, dari aset hingga UI gim. *Sound designer* memiliki peran untuk menciptakan suara-suara pada gim, baik itu lagu ataupun *sound effect*. *Technical Lead* memiliki tanggung jawab untuk mengawasi *programmer*. Pemrograman yang baik diperlukan agar gim dapat bekerja sesuai yang direncanakan dan dapat dimainkan dengan lancar.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Gamechanger Studio

Selama melakukan magang, penulis menjabat posisi intern 2D *artist*. Posisi tersebut dibawah oleh *supervisor* proyek yang merupakan salah *visual artist* dari GameChanger Studio. *Supervisor* proyek juga bertanggung jawab dengan *art lead* untuk proyek gim yang sedang dikerjakan penulis.

2.3. Portofolio Perusahaan

GameChanger Studio berfokus dalam menciptakan gim dengan platform PC sejak tahun 2016 dengan diikutinya platform Ninetendo Switch pada tahun-tahun berikutnya. Berikut merupakan gim-gim yang telah dikeluarkannya.

2.3.1. Not a Simulator For Working

Berdasarkan deskripsi dari Steam, *Not a Simulator For Working* atau *NSFW* adalah sebuah gim simulator kasual dimana pemain berusaha untuk tidak bekerja pada pekerjaannya. Karakter yang dimainkan pemain adalah karyawan desainer graifs berumur 22 tahun yang bernama Stefan. Namun, ia mulai membenci pekerjaannya. Sebagai Stefan, pemain perlu berusaha untuk tidak bekerja disela pekerjaannya.



Gambar 2.3. *Not a Simulator For Working*

(Sumber:

https://store.steampowered.com/app/545030/NSFW__Not_a_Simulator_For_Working/)

Gameplay dari gim ini berpusat pada pemain menyeimbangkan pekerjaan kesehariannya dengan kegiatan lainnya. Pekerjaan yang dilakukan pemain berupa membaca email dan menerima pekerjaannya. Namun, semakin lama pemain terus bekerja, Stefan akan mengalami keletihan. Jika ia mengalami keletihan secara terus menerus, Stefan akan mati yang membuat permainan berakhir.



Gambar 2.4. Tampilan *Gameplay Not a Simulator For Working*

(Sumber:

https://store.steampowered.com/app/545030/NSFW__Not_a_Simulator_For_Working/)

Pemain dapat mengurangi keletihan Stefan dengan melakukan kegiatan lainnya tersebut. Saat melakukan klik kanan pada *mouse*, layer kerja Stefan akan berubah menjadi film ataupun *mini-game* yang beragam. Namun, pemain perlu berhati-hari saat melakukan hal tersebut karena terdapat

karyawan lainnya. Jika ketahuan, pemain akan dilaporkan dan dipecat yang membuat permainan tersebut berakhir.



Gambar 2.5. Tampilan Kegiatan Tidak Senonoh pada *Not a Simulator For Working*
(Sumber:
https://store.steampowered.com/app/545030/NSFW__Not_a_Simulator_For_Working/)

GameChanger Studi mengeluarkan *Not a Simulator for Working* dikeluarkan pada 26 Oktober 2016 melalui platform Steam. Gim tersebut viral di kalangan Youtuber secara internasional. Beberapa Youtuber besar yang memainkan gimnya antara lain Markiplier dan Jacksepticeye. Menurut *blog* milik Dodick Sudirman, salah satu pendiri GameChanger Studio, gim tersebut dapat menjadi viral karena temanya yang aneh dari gim lainnya.

Seperti yang dikatakan oleh Dodick Sudirman, salah satu alasan gim tersebut viral adalah karena tema yang diangkat. Nama gimnya yang jika disingkat menjadi NSFW juga menarik banyak perhatian karena asosiasi kata tersebut dengan pengetahuan umum mayoritas orang-orang, yaitu adalah *not safe for work*, yang memiliki kesan hal yang tidak pantas jika dilihat dalam lingkungan publik karena unsurnya yang menyinggung. Selain itu, visualnya yang menggunakan *style pixel art* membuat kegiatan yang dilakukan dalam pemain tidak terlihat secara jelas dan mendorong kreativitas pemain dalam membayangkan apa yang terjadi di dalamnya.

2.3.2. My Lovely Daughter

Berdasarkan deskripsi dari Steam, *My Lovely Daughter* adalah sebuah simulator ahli alkimia yang menjelajahi kedalaman kesedihan seorang ayah

dan seberapa jauh jalan yang akan ditempuhnya untuk membangkitkan anak perempuannya. Pemain berperan sebagai Faust, seorang ahli alkemia yang berusaha membangkitkan anak perempuannya dari kematian dengan bantuan alkemi. Pemain perlu menciptakan *homunculi-homunculi*, membangun relasi dengannya, lalu membunuhnya untuk mengumpulkan nyawa-nyawa tersebut.



Gambar 2.6. *My Lovely Daughter*

(Sumber: https://store.steampowered.com/app/580170/My_Lovely_Daughter/)

Fokus dari *gameplay* ini adalah menciptakan *homunculus* dengan material-material yang berbeda. Kombinasi dari material-material tersebut dapat menghasilkan *homunculi* dengan atribut yang beragam. Namun, pemain tidak bisa membunuhnya langsung. Pemain perlu menaikkan relasi mereka dengannya agar dapat memperoleh nyawa yang lebih berkualitas. Selain bereksperimen, pemain perlu melakukan kegiatan lainnya untuk memperoleh uang agar ia dapat terus melanjutkan eksperimennya.

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



Gambar 2.7. Scene Menciptakan Homunculi
 (Sumber: https://store.steampowered.com/app/580170/My_Lovely_Daughter/)

Sitem gim tersebut adalah repetitif. Pemain melakukan eksperimen yang berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Aspek lainnya adalah *puzzle* dengan *hint* yang diberikan dalam gim seiring progres. Gim tersebut juga memiliki *ending* yang berbeda-beda. Penentu *ending* tersebut berdasarkan kombinasi nyawa yang dikumpulkan oleh pemain.



Gambar 2.8. Salah Satu Tampilan *Gameplay*
 (Sumber: https://store.steampowered.com/app/580170/My_Lovely_Daughter/)

My Lovely Daughter dikeluarkan pada 9 Maret 2018 melalui platform Steam. Gim tersebut juga dikeluarkan di *marketplace* Cina dengan bantuan dari Toge Productions. *My Lovely Daughter* menjadi viral setelah dirilis ke publik. Berdasarkan *blog* milik Dodick Sudirman sebelumnya, gim tersebut memiliki penjualan tiga kali lipat di Cina dibandingkan dengan Amerika

Serikat. Penjualan gim tersebutlah yang membuat GameChanger Studio dapat terus mengembangkan gim-gim lainnya hingga saat ini. *My Lovely Daughter* juga dikeluarkan dalam platform Nintendo Switch pada 23 Mei 2019.

Salah satu aspek dari gim tersebut yang membuatnya unik dari gim-gim lain adalah *visualnya*. *Lineart* yang terlihat kasar beserta penggunaan tekstur yang membuat gambar terlihat seperti di atas kertas membuat gim tersebut terlihat lebih suram dan gelap temanya. *Art style* gim juga lebih menggunakan arsiran ketimbang warna untuk menunjukkan shadow, yang lebih menekankan style dengan tema yang gelap.

Walaupun *My Lovely Daughter* memiliki visual yang menarik, salah satu kelemahan gim tersebut adalah *gameplay* yang repetitif. Hal tersebut mudah membuat gim terasa membosankan. Pengumpulan sumber daya dalam gim juga terasa terlalu *grindy* karena banyaknya sumber daya untuk mencapai tahapan selanjutnya.

2.3.3. My Lovely Wife

Berdasarkan deskripsi dari Steam, *My Lovely Wife* adalah sebuah gabungan simulator akan kencan, pengelolaan, dan alkemi yang mendalami kedukaan seorang suami akan kematian istrinya. Pemain berperan sebagai Jake, seorang suami yang mengalami kedukaan akan kematian istrinya. Namun, ia mendapatkan pengetahuan akan cara untuk membangkitkan istrinya dengan melakukan ritual. Ritual tersebut akan memanggil beragam *succubi*. Lalu, pemain perlu membuatnya jatuh cinta kepadanya dan mengorbankan mereka untuk membentuk nyawa istrinya.

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



Gambar 2.9. *My Lovely Wife*
(Sumber: https://store.steampowered.com/app/1251930/My_Lovely_Wife/)

Gim tersebut mengadopsi tema yang sama dengan gim sebelumnya, yaitu *My Lovely Daughter*. Kedua gim tersebut memiliki cerita dimana karakter utama kehilangan orang terdekat mereka dan cara mereka mengorbankan orang lain untuk membangkitkan mereka. Selain tema, gim juga memiliki kemiripan dengan *gameplay My Lovely Daughter* yang berfokus pada tema gelap. Sama seperti *My Lovely Daughter*, *My Lovely Wife* memiliki banyak *ending* yang dipengaruhi oleh keputusan yang diambil oleh pemain dalam memainkannya. *Art style* yang digunakan juga menggunakan *Gothic* yang sesuai dengan tema yang dibawa.

My Lovely Wife dikeluarkan pada 8 Juni 2022 melalui platform Steam dan Nintendo Switch. Gim tersebut merupakan bagian dari *My Lovely Series* kreasi GameChanger Studio. Dibandingkan dengan *My Lovely Daughter*, *My Lovely Wife* memiliki peningkatan dalam segi kualitas visual dan *game mechanics*. Visual dalam gim ini terlihat lebih terpoles dibandingkan gim sebelumnya. Selain itu, sistem repetitif dalam gim disesuaikan lebih lagi dengan pemain sehingga tidak terlalu *grindy* seperti gim sebelumnya.