



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

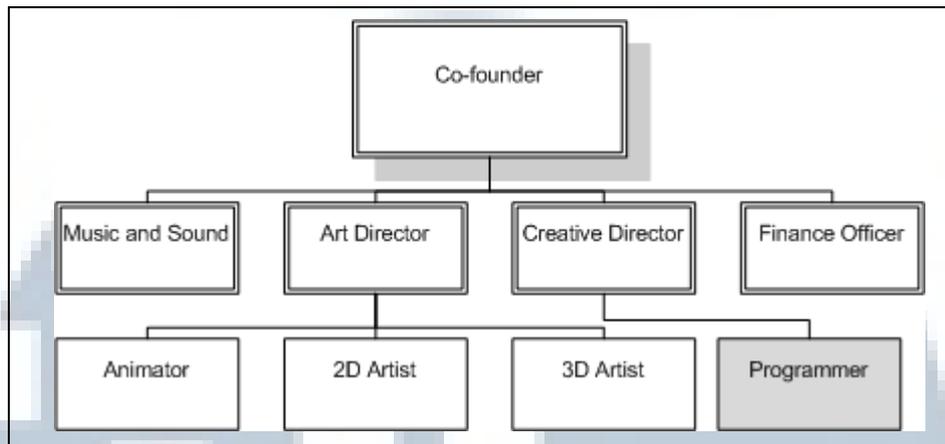
Industri *game* di Indonesia mulai berkembang sekitar tahun 2005. Saat itu belum banyak studio *developer game* yang aktif memproduksi membuat *game* sendiri. *Game* studio yang aktif hanyalah *game* studio seperti Matahari Studio, Altermyth, dan beberapa lainnya.

Berbekal dari pengalaman mengerjakan beberapa proyek *game* dari studio *game* luar negeri seperti Kanada, Perancis, USA, Jepang, dan Jerman, salah satu *co-founder* Mintsphere, Wilson Tjandra, yang saat itu lebih dikenal sebagai seorang *illustrator* dan penyedia *game asset*, menyadari bahwa industri *game* di Indonesia memiliki potensi yang sangat besar.

Pada tahun 2011, Wilson Tjandra bersama dengan Fandry Indrayadi, *co-founder* kedua Mintsphere yang bertugas sebagai *programmer*, sepakat untuk membuat sebuah *game* uji coba dengan *gameplay* dan *artwork* yang unik. Pada bulan Juni 2011, *game* berjudul “*Trigger Knight*” yang menggunakan *platform Flash* dirilis pada sebuah *web portal* luar negeri, Kongregate. Ternyata *game* tersebut disambut dengan sangat antusias oleh para pecinta *game* di luar negeri, seperti Korea, Jepang, USA, dan juga Indonesia. Supaya *Trigger Knight* semakin dikenal, *game* tersebut di-*port* ke platform lainnya seperti iOS, Android, J2ME, Blackberry, bahkan Windows Phone.

Saat ini Mintsphere lebih fokus untuk mengembangkan produknya sendiri dan mencoba untuk merilis produknya di berbagai *platform* perangkat *mobile*.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Mintsphere Studio

Mintsphere Studio dipimpin oleh dua *co-founder* yang saling membantu satu sama lain dalam mengendalikan perusahaan. Mereka harus mengambil keputusan-keputusan penting dalam waktu tertentu dan secara berkala melakukan evaluasi terhadap kinerja perusahaan.

Ada empat divisi utama pada struktur organisasi Mintsphere Studio. Yang pertama adalah divisi *art*. Divisi *art* berfungsi sebagai penyedia tampilan visual dari proyek *game* yang dikerjakan, yang biasa disebut sebagai *game asset*. Divisi *art* dipimpin oleh seorang *art director*, yang bertugas merancang desain tampilan awal dari sebuah rancangan *game* yang akan dibuat dan mengontrol kualitas *art* dari anggota-anggotanya. *Art director* memimpin sebuah tim yang terbagi menjadi dua bagian utama, *artist* dan *animator*. *Artist* bisa berupa *3D Artist* atau *2D Artist*, tergantung dari desain *game* yang dibuat. *Artist* bertugas menggambar berdasarkan arahan *art director*, baik dalam rupa dua dimensi atau tiga dimensi. *Animator* bertugas untuk “menghidupkan” gambar awal yang sebelumnya telah digambarkan oleh para *artist* sebelumnya dengan memberikan gerakan-gerakan tertentu apabila diperlukan.

Divisi yang berikutnya adalah divisi kreatif. Divisi kreatif dipimpin oleh seorang *creative director*, yang bertugas merancang desain *game*, berkreasi, dan mencari inovasi baru dalam pengembangan *game*. *Creative director* memimpin sebuah tim kreatif yang terdiri atas para *programmer*. Para *programmer* diberi kewajiban

untuk mengimplementasikan desain *game* yang telah dibuat *creative director* dalam bentuk program. *Programmer* juga bertugas untuk menggabungkan *game asset* yang telah dibuat oleh divisi *art* ke dalam program agar tampilan visual dari sebuah *game* menjadi lebih menarik. Beberapa *programmer* terkadang diberi tugas untuk melakukan *porting game* yang sudah jadi ke *platform* baru, apabila *engine game* yang dibuat sebelumnya tidak mendukung fitur *cross-platform*.

Yang berikutnya adalah divisi audio. Divisi audio dibagi antara musik dan *sound effect*. Secara umum, tugas divisi ini adalah untuk membuat sebuah komposisi lagu sebagai *background music* untuk mendukung suasana saat memainkan *game*, dan *sound effect*, untuk memberikan persepsi suara bagi pemain saat terjadi *impact* dalam *game*.

Divisi yang terakhir adalah divisi keuangan, yang dipimpin oleh seorang *Finance Officer*, yang secara umum bertugas mengatur keuangan, membuat laporan keuangan untuk tiap periode tertentu, dan mengatur gaji karyawan.

UMMN