

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT Memento Game Studio merupakan sebuah *game* studio yang didirikan pada tahun 2021 oleh Arrizki Ramadhan dan menghasilkan *game* komersial pada tahun 2023. Studio ini ditemukan dengan maksud untuk menghasilkan *game* dengan basis naratif namun target tersebut berubah menjadi terfokus kepada servis *Business to Business* (B2B). PT Memento Game Studio sendiri telah menghasilkan banyak *game* pc maupun mobile seperti Fedora Coffee, Ruang Fana, Anonymous, Anomali, Lost Day, dan seterusnya.

B2B merupakan servis yang disediakan oleh PT Memento Game Studio bertujuan untuk memberikan pengalaman yang unik. Salah satu keunikan *game* adalah bagaimana tantangan yang diberikan bersifat kolaborasi dan juga kompetitif. Dengan menggunakan aspek keunikan *game* tersebut dan menerapkannya ke sebuah *business*, *business* tersebut memiliki sebuah *unique selling point* yang gampang untuk dikenal oleh konsumennya. Dari USP tersebut bisa dibuatnya *customer loyalty*, dimana konsumen setia dengan satu brand karena persepsinya yang sangat positif. Ini merupakan target yang ingin dicapai oleh PT Memento Game Studio.

Visi yang diadopsi oleh PT Memento Game Studio adalah untuk memajukan industri *game* di Indonesia, memperkenalkan kultur Indonesia melalui yang diciptakan, dan juga membuat *game* yang diproduksi di Indonesia dapat bersaing dengan *game* market global. Dari visi ini bisa dilihat bahwa PT Memento Game sangat terpaku dengan mendorong industri produksi *game* yang relatif masih kecil agar bisa lebih maju dan dikenal.

Misi yang dipegang oleh PT Memento adalah untuk mengubah idea visioner menjadi sebuah pengalaman *gaming* yang menarik dan imersif. Hal ini akan dilakukan oleh PT Memento Game Studio dengan mengirimkan solusi yang melebihi ekspektasi pelanggan dan membuat pemain luar tertarik.

Untuk SWOT dari PT Memento Game Studio, Analisis dilakukan oleh penulis untuk melihat kelebihan dan juga kekurangan dari perusahaan. Bisa dirumuskan bahwa SWOT studio ini adalah:

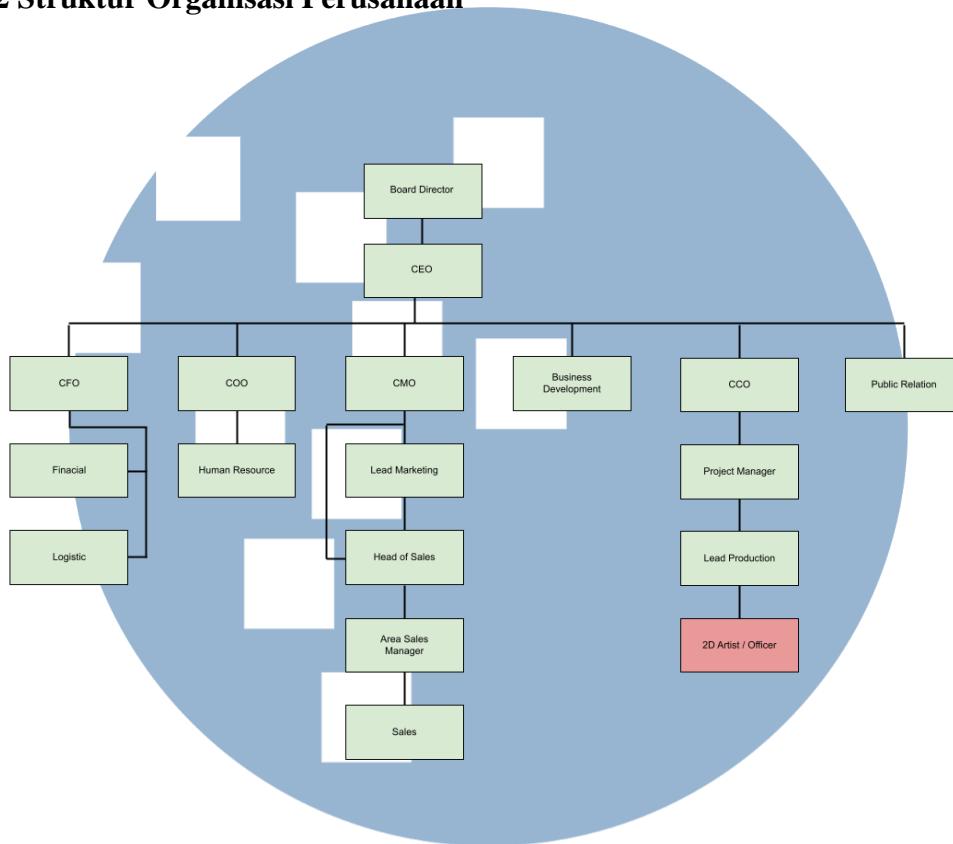
Tabel 2.1 Analisis SWOT  
(Dokumentasi Pribadi)

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Customer Loyalty</i> karena servis B2B</li> <li>• Menghasilkan produk yang masih jarang marketnya tetapi sangat diminati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang dikenal oleh masyarakat massal</li> <li>• Kekurangan karyawan yang full time hingga mengefek ke hasil karya</li> </ul>
Opportunity	Threat
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Unique Selling Point</i> karena memasukan kultur Indonesia dalam game</li> <li>• Sangat aktif dalam mengikuti acara game di Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompetisi dalam industri game sangat besar dan sengit hingga susah untuk bersaing</li> <li>• Jasa <i>game</i> di Indonesia masih kurang dikenal</li> </ul>

UMMN

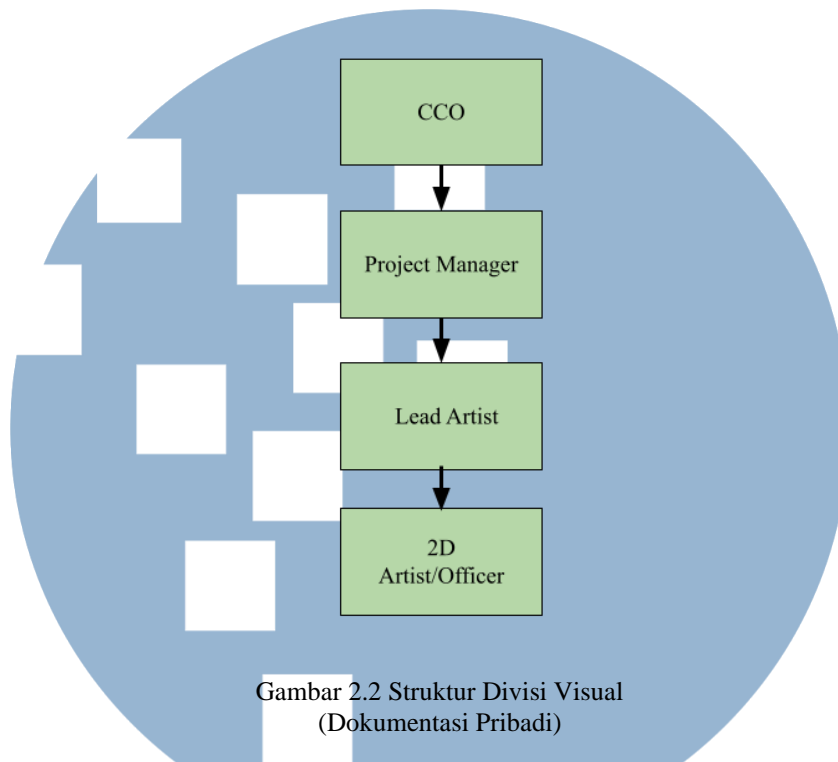
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.1 Struktur Perusahaan  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 2.1 tertera struktur organisasi paling atas dalam PT Memento Game Studio. Struktur ini mencakup CEO (*Chief Executive Officer*), CFO (*Chief Financial Officer*), COO (*Chief Operating Officer*), CMO (*Chief Marketing Officer*), *Business Development*, CCO (*Chief Creative Officer*), dan juga public relation. Di bawah dari posisi tersebut masih ada uraiannya yang relevan berdasarkan tugas yang dilaksanakan. Bagian production sendiri terdiri dari bagian 2D/3D artist, programmer, dan seterusnya. Posisi penulis sendiri diwarnai dengan warna merah untuk menjelaskan bahwa penulis berada di bagian visual production.



Sedangkan untuk divisi visual sendiri, struktur organisasinya berbeda lagi berdasarkan dengan tanggung jawab dan pekerjaan yang dipegang seperti yang bisa dilihat pada gambar 2.2.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA