

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Mankibo adalah sebuah perusahaan pengembangan *game* dari Indonesia yang didirikan pada tahun 2022. Mankibo menyediakan jasa pengembangan *game* dan juga mengembangkan *game* sendiri. Berikut merupakan penjabaran profil dan sejarah perusahaan dari PT Mankibo Cahaya Bahagia:

2.1.1 Profil Perusahaan

PT. Mankibo Cahaya Bahagia atau Mankibo adalah sebuah studio *game developer* independen dari Jakarta, Indonesia. Mankibo memiliki misi untuk menghasilkan *game* yang menyenangkan dan dapat dinikmati oleh orang dari latar belakang apa pun. Mankibo juga memiliki misi untuk membentuk lingkungan yang terbuka bagi orang-orang yang tidak biasanya mendapatkan kesempatan, membentuk lingkungan yang mendorong perkembangan dan juga terbuka terhadap kritik dan masukan yang membangun (Mankibo, 2022). Nama Mankibo adalah campuran dan permainan dari dua kata yaitu kata “*Monkey*” dan “*Boo*”. Kata “*Monkey*” berarti monyet yang diartikan sebagai hewan yang ceria dan *playful* serta sebagai *underdog* atau sering diremehkan. Kata “*Boo*” adalah kata yang disebutkan saat seseorang hendak mengejutkan, yang melambangkan inovasi dan karya yang mengejutkan.



Gambar 2.1 Logo Mankibo
Sumber: Mankibo.com (2022)

Mankibo adalah perusahaan pada bidang pengembangan *game* khususnya untuk PC dan juga *mobile*. Mankibo menyediakan jasa untuk mengembangkan *game* secara penuh dalam segala aspek dan juga parsial misal untuk *art*, *UI/UX*, *game design*, atau *programming*. Mankibo juga memiliki pengalaman dan menyediakan jasa untuk pengembangan *game* jenis *webgame*, *VR*, dan *AR*. Pada saat ini, Mankibo sedang berkolaborasi dengan Tamatin, sebuah studio *game* lokal untuk mengembangkan *game* dan IPnya sendiri yaitu 'MONTABI' (Mankibo, 2023).



Gambar 2.22 *Keyart* Montabi
Sumber: Mankibo.com (2022)

Setelah 2 tahun berdiri, Mankibo terus memperluas jaringan dengan beberapa kanal di internet. Media informasi yang digunakan Mankibo antara lain adalah website Mankibo.com, akun Instagram, Twitter atau X, serta LinkedIn. Media-media tersebut digunakan untuk menyebarkan berita tentang pengembangan, promosi proyek, dan juga rekrut pekerja. Selain itu, Mankibo aktif dalam komunitas *game* seperti IGDX, membangun hubungan dengan konsumen dan mitra potensial; melalui diskusi dan konten.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

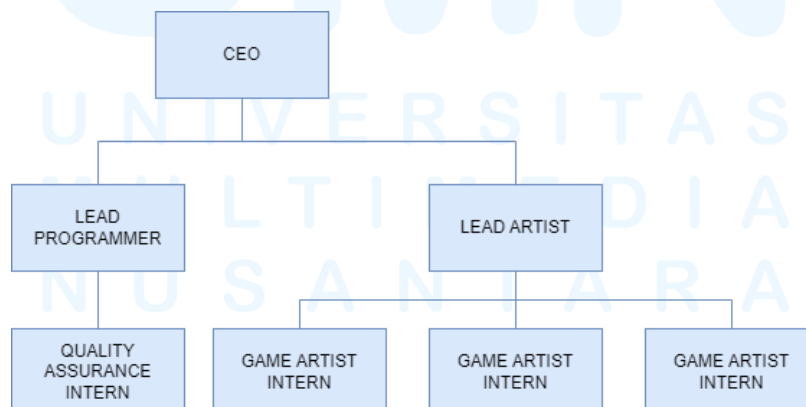
Mankibo didirikan pada Bulan Maret tahun 2022 oleh Boy Dozan. Mankibo didirikan setelah Boy meninggalkan perusahaannya yang telah beliau bangun selama 7 tahun, dan belajar dari pengalaman bahwa perusahaan-

perusahaan yang ada ingin merekrut orang-orang papan atas di industri. Berdasarkan pengalaman tersebut, Boy terinspirasi untuk membangun perusahaan untuk memberi kesempatan kepada orang dari berbagai latar belakang dan menunjukkan bahwa siapa saja dapat menghasilkan karya yang istimewa terutama dalam industri *game*. Beliau percaya bahwa Mankibo dapat membuktikan bahwa sebuah tim yang berisi orang-orang baru atau *underdog* juga bisa berjaya dan bersinar (Mankibo, 2022).

Setelah didirikan, Mankibo mengembangkan *prototype game* dan menyediakan jasa pengembangan *game*. Mankibo menjalankan pengembangan *game* untuk beberapa *client* dan juga terus memperluas dan membangun tim perusahaan. Mankibo juga menjalankan beberapa kolaborasi dengan perusahaan pengembangan *game* lokal lainnya dan lanjut untuk mengembangkan *game* sendiri dan juga menyediakan jasa untuk *client*.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

PT Mankibo Cahaya Bahagia terdiri atas 2 divisi yang dipimpin oleh CEO perusahaan. CEO perusahaan memimpin proyek-proyek yang berjalan sekaligus sebagai *game artist* dan *game designer*. Dua divisi pada perusahaan yaitu divisi art dan divisi *programming*. Divisi *art* dipimpin oleh *lead game artist* dan dibantu dengan 3 *intern game artist* dalam pengembangan sisi visual proyek. Divisi *programming* yang dipimpin oleh *lead programmer* dan dibantu oleh *quality assurance intern* dalam pengembangan proyek dalam sisi teknis dan sistem.



Gambar 2.33 Struktur Organisasi PT. Mankibo Cahaya Bahagia

2.3 Portofolio Perusahaan

Sejak didirikan pada tahun 2022, Mankibo mengembangkan *game* dan IP sendiri yaitu 'MONTABI'. Proyek MONTABI dibagi menjadi dua, yang pertama merupakan *game* jenis *monster taming* dan *battle*. MONTABI telah melalui beberapa iterasi dan akhirnya menjadi sebuah *game* dengan jenis *roguelike* yaitu fokus pada *battle* dan evolusi monster-monster yang dapat dipelihara. Pada saat ini, pengembangan MONTABI *roguelike* berada pada tahap demo yang akan *publish* di aplikasi Steam. Yang kedua adalah pengembangan 'MONTABI Collection' yaitu *game* yang bersifat *casual* dan merupakan jenis *game virtual pet*. Yang saat ini berada pada tahap pengembangan gaya visual.

Mankibo juga telah berkontribusi dalam pengembangan *game* di Web Browser HTML-5. Mankibo berkontribusi dalam pengembangan 5 *game* yaitu, 'Catch The Fruit', 'Stacky Cat Sandwich', 'Whack a Mole', 'Stacky Pet', dan 'Sashimi Ninja'. *Game-game* tersebut merupakan permainan *casual* jenis *mini-games* yang ringan. Pengembangan yang dilakukan Mankibo untuk 5 *game* tersebut merupakan pengembangan *full/full development* yaitu dimulai dari desain hingga penerbitan.

Salah satu *game* yang cukup mencolok yaitu Waifu Clash yang terdapat pada *platform* GOAT Gaming dan terbut pada Juli 2024. *Game* ini merupakan kolaborasi antara 3 studio pengembang *game* yaitu Mighty Bear, Rolling Glory Jam, dan Mankibo. Waifu Clash adalah *game* 1 lawan 1 yang terinspirasi dari permainan dadu. *Game* ini memiliki 2 mode bermain yaitu melawan AI atau melawan pemain lain (GOAT Gaming, 2024). Pada proyek ini, Mankibo berjasa dalam pengembangan visual, terutama UI, dan teknis *programming*.



Gambar 2.44 *Splash Art Waifu Clash*
Sumber: Kanal Youtube Skillgaming (2024)

Proyek *game* terbaru Mankibo yang terbit pada bulan Oktober 2024 adalah sebuah *game* yang berjudul *Kitty Solitaire* terbit pada platform GOAT Gaming yang merupakan kolaborasi antara Tom Smith, Mankibo, dan Rolling Glory Jam. *Game* ini mengkombinasikan permainan klasik *solitaire* dan *Klondike* dengan tema kucing. Permainan ini merupakan permainan *multiplayer* di mana pemain akan bermain melawan pemain lain secara daring (Smith, 2024). Pada proyek ini, Mankibo berperan dalam pengembangan teknis.



Gambar 2.55 Menu Screen Kitty Solitaire
 Sumber: pkaygoatgaming.substack.com (2024)

Mankibo juga telah bekerja sama dengan beberapa *client* seperti WIR, Nusameta, Avarik Saga, dan Pikorua Studio (Mankibo, 2024). Pada kolaborasi-kolaborasi ini, Mankibo menunjukkan kemampuan dan kredibilitas pada jasa yang ditawarkan mulai dari pengembangan secara keseluruhan, desain, visual, maupun teknis. Dengan pengalaman dalam kolaborasi-kolaborasi tersebut, Mankibo terus memperluas portofolio dan memperkuat posisi dan namanya dengan mitra-mitra pada industri *game* lokal maupun internasional.



Gambar 2.66 Client Perusahaan
 Sumber: Mankibo.com (2024)