



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. Gambreng Games

Gambreng games merupakan *game developer independent* di Indonesia yang berdiri sejak 24 Juni 2013. Nama ‘gambreng’ sendiri merupakan istilah yang digunakan oleh anak-anak ketika akan memulai permainan tradisional di Indonesia. Gambreng games memiliki *tagline* “*incredible games inspired by you*”, dimana sumber inspirasi dalam pembuatan games adalah para pemain games.

Sampai dengan saat ini gambreng games telah menghasilkan beberapa games, yaitu Prototype, June’s Potion, Cannona Luna, dan Brina Quest. Prototype merupakan games pertama yang memenangkan Indonesia *Games Show* pada tahun 2013, pada kategori *Best Games for Smartphone*. June’s Potion merupakan games yang dikembangkan setelah Prototype dan mengantarkan gambreng games ke *Indie Prize Casual Connect* di Singapore pada tahun 2014. Cannona Luna dan Brina Quest merupakan games terbaru dari gambreng games yang dibuat tahun 2014. Cannona Luna, merupakan games tentang misi untuk pergi ke bulan dengan menggunakan meriam. Brina Quest merupakan games petualangan dengan tokoh Brina, seorang petualang yang menjelajah Indonesia. Brina Quest merupakan mini games untuk belajar bahasa Indonesia.

2.1.1. Logo dan Sejarah Gambreng Games



Gambar 2. 1 Logo Gambreng Games
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Logo gambreng games yang berbentuk lingkaran pelangi dengan tujuh warna berbeda mewakili ketujuh karakter pendiri pertama gambreng games. Ketujuh warna tersebut yaitu, merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Logo menunjukkan ketujuh pendiri yang akan memulai permainan, seperti arti 'gambreng' sendiri.

Gambreng games tidak terbentuk dalam semalam, ketujuh pendiri gambreng games memiliki latar belakang dan minat yang berbeda satu dengan lainnya. Maka dibutuhkan proses pemikiran yang panjang sampai terbentuk gambreng games seperti saat ini. Lima dari ketujuh pendiri merupakan mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara, dan dua lainnya merupakan dosen dan pustakawan.

2.1.2. Visi dan Misi Gambreng Games

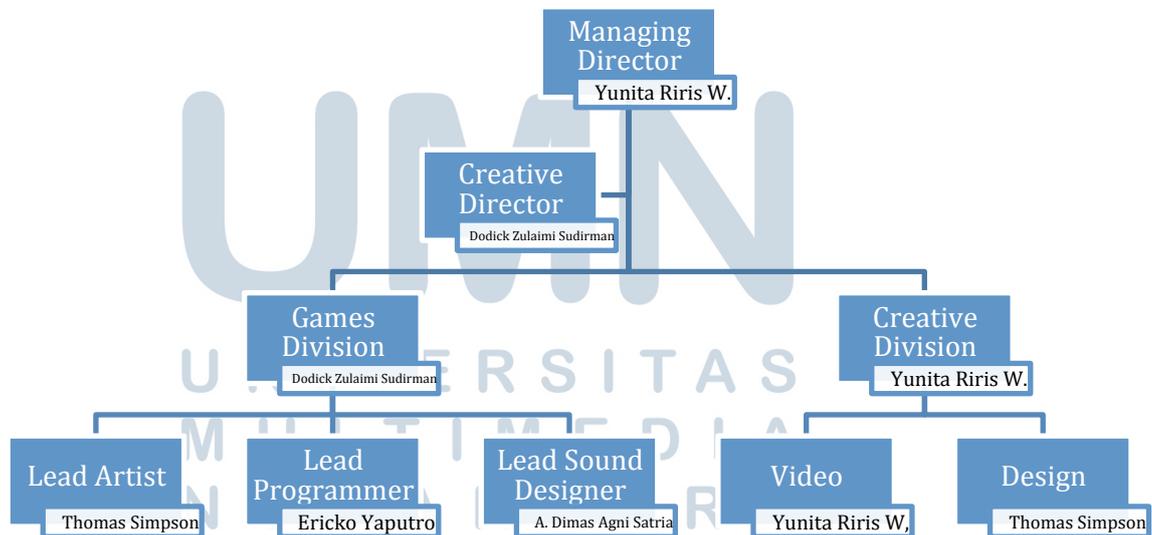
Gambreng games sebagai studio games independen memiliki visi menciptakan games luar biasa yang terinspirasi dari para pemain games. Visi ini direpresentasikan melalui moto studio gambreng games "*incredible games, inspired by you*". Hal ini menjelaskan bahwa project yang dilakukan oleh gambreng games, ditujukan untuk menciptakan permainan yang disukai oleh

orang banyak dan mengikuti tren di kalangan pemain. Untuk mewujudkannya, gambreng games memiliki misi yang sejalan dengan visinya, yaitu :

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

2.2. Struktur dan Organisasi Perusahaan

Berbeda dari struktur perusahaan pada umumnya, struktur perusahaan games biasanya terbagi dalam beberapa divisi, secara garis besar yaitu *artist*, *programmer*, dan *sound designer*. Berikut merupakan penjelasan jabatan dan fungsi masing-masing divisi.



Gambar 2. 2 Struktur organisasi Gambreng Games

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pemimpin tertinggi didalam gambreng games adalah *managing director*, yang bertugas menetapkan visi serta menentukan tim dalam perancangan sebuah

games. Tidak hanya itu *managing director* melakukan pengawasan serta kontrol terhadap *game* yang sedang dibuat namun juga aktivitas studio secara keseluruhan, yaitu melakukan analisis keuangan, menjalin hubungan dengan klien, investor, maupun *publisher*. Dalam menjalankan *studio game*, *creative director* bertanggung jawab atas menetapkan desain sebuah *game*, menganalisis proses pengembangan dan target pasarnya. *Creative director* berperan aktif terkait *programming* dan *art* dari sebuah *game*.

Setelah dua pemimpin diatas, divisi *games* terbagi atas *lead artist* yang bertanggung jawab atas tampilan dari sisi *art game*. *Lead programmer* bertugas memprogram *game* dan melakukan *coding* serta *leveling*, *lead programmer* memimpin semua *programmer* yang ada didalam studio. Sedangkan *Lead sound designer* bertanggung jawab atas komposisi efek suara, serta musik dalam sebuah *game*.

Disamping divisi *game*, *gambreng games* juga memiliki divisi kreatif. Divisi kreatif bertugas mendokumentasikan segala proses kreatif, serta mempersiapkan video ataupun materi promosi bagi *gambreng games*. Divisi kreatif terbagi menjadi dua yaitu, video dan desain.

