

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo GameChanger Studio

Sumber: LinkedIn (2025)

Berdasarkan wawancara dengan *supervisor* studio dan pencarian pribadi, GameChanger Studio merupakan sebuah *game* studio yang bermula dengan nama Gambreng Games di tahun 2013-2014. Studio ini memiliki visi dalam industri kreatif untuk membentuk inspirasi dan perubahan di dalamnya. Maka misi mereka adalah menghasilkan *game* dengan IP/*brand* yang terkenal secara luas di industri, sehingga GameChanger Studio dapat terus berkembang. Berdomisili di Tangerang, Indonesia, studio awal mula berfokus pada pembuatan *mobile game* dan menawarkan jasa pembuatan *board game*. Pembuatan *board game* menginspirasi desain logo yang menggunakan permainan hompimpa dengan 7 pendiri utama. Pada awal tahun 2015, Gambreng Games menghasilkan berbagai macam *game* untuk platform *mobile* dan mulai bercabang ke pembuatan *game* PC (*personal computer*).

Sejak tahun 2016, *game* studio memutuskan untuk mengubah fokus sepenuhnya pada pembuatan *game* di platform PC. Perubahan fokus dikarenakan kesuksesan *game* yang terbuat di 2016 dengan judul *NSFW (Not a Simulator For Working)*. Sukses dari *game* *NSFW* terbangun dari berbagai *Youtuber* memainkan *game* tersebut yang salah satunya meraih *views* hingga 10 juta lebih. Di tahun

2018, Gambreng Games berubah menjadi GameChanger studio yang meningkat secara popularitas karena fokus pembuatan *game* untuk menambahkan unsur *story telling*. *Game* tersebut adalah kumpulan *game* dengan judul “My Lovely” yang dinamakan *My Lovely Series*. *Game* yang dimaksud adalah *My Lovely Daughter* yang dirilis pada tahun 2018, berlanjut ke *My Lovely Wife* dirilis pada tahun 2022, dan *My Lovely Empress* yang dirilis pada tahun 2024.

Wawancara dengan *supervisor* juga menjelaskan mengenai strategi pemasaran yang dilakukan. Secara internasional, *game* yang terbuat di studio terpublikasikan dengan bantuan *publisher* di luar Indonesia sehingga mencapai jangkauan konsumen lebih banyak. Sedangkan secara lokal, GameChanger Studio berkolaborasi dengan platform media seperti Medium dengan melakukan peninjauan media. Kolaborasi tersebut bertujuan untuk mempublikasikan dan memperkenalkan GameChanger Studio supaya dapat dikenal kepada masyarakat secara luas.

2.1.1 Analisis SWOT

SWOT merupakan alat untuk menganalisis dan membuat strategi yang mendukung usaha seperti perusahaan, komersial, dan organisasi sukarela. Beberapa kelebihan SWOT adalah kemudahannya untuk dipahami dan di aplikasi terhadap berbagai tingkat dan kompleksitas (Sarsby, 2016). Penerapan SWOT yang baik membutuhkan pemahaman pengaruh faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi suatu usaha. Faktor tersebut adalah *Strength* dan *Weakness* untuk pengaruh internal sedangkan *Opportunities* dan *Threats* adalah pengaruh eksternal.

Berikut merupakan SWOT GameChanger studio berdasarkan jawaban *supervisor* saat wawancara :

1. *Strength*

- Menggunakan unsur *story telling* yang unik dengan naratif gelap seperti kumpulan *game my lovely series*.

- Genre *game* bersifat eksperimental dan bercampuran untuk memperluas dan tidak membatasi jangkauan konsumen baru baik dari segi *gameplay* maupun *artstyle*.

2. *Weakness*

- Memiliki *niche audience* karena tidak semua konsumen menyukai atau akan suka dengan naratif gelap .
- Memiliki jangkauan kecil secara global karena keterbatasan keuangan untuk publikasi.
- Tim sukses studio tidak dalam skala besar karena masih terkategori sebagai studio *indie game*.

3. *Opportunities*

- Ketertarikan pada *indie game* yang menghasilkan *game* unik semakin meningkat. Ini karena pasar industri *game* secara mayoritas menghasilkan *game RPG (Role Playing Game)*. Maka studio memiliki kesempatan untuk menarik *niche audience* dengan estetika dan penerapan gaya *game* secara eksperimental.
- Publikasi *game* dilakukan dengan platform yang beragam dan luas. Contoh seperti platform *PC* yang menggunakan layanan distribusi *Steam* dan *GOG*. Sedangkan platform konsol menggunakan layanan distribusi seperti *Nintendo Switch* dan *Xbox*.
- Terdapat komunitas yang menggemari kumpulan *game My Lovely Series*. Komunitas tersebut membantu dalam memandu pemain lama dan baru, memberikan kritik dan saran untuk *game* serta meningkatkan popularitas *game* dengan membuka forum diskusi.

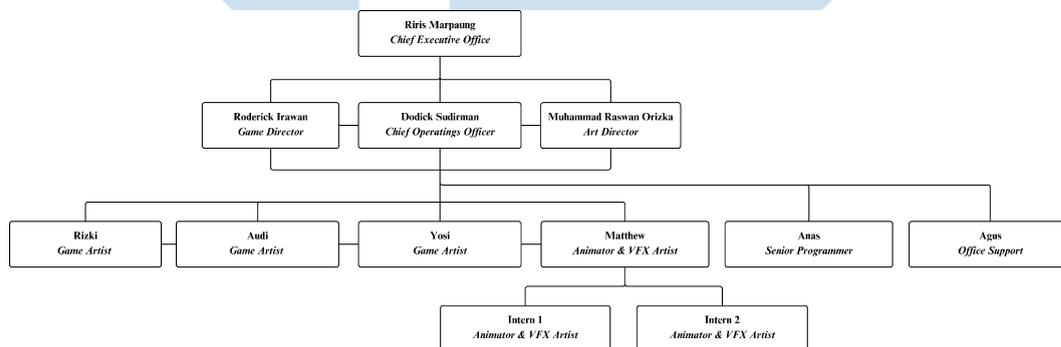
4. *Threat*

- Terdapat kompetisi tinggi dan banyak diantara *indie game* studio, baik dari yang sudah ada maupun yang akan muncul.
- Ketertarikan pasar dan konsumen yang cepat berubah.
- Ketergantungan dengan platform *game* yang memiliki kebijakan masing-masing sehingga harus menyesuaikan konten *game* yang dibuat.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Melalui wawancara dengan *supervisor* GameChanger Studio, dipahami bahwa pembagian tim utama di perkantoran memiliki 3 departemen khusus. Namun dalam pembuatan *game*, tim utama terbagi menjadi 2 departemen saja. Departemen tersebut adalah *Art* (dengan peran *Game Artist*) dan *Program* yang saling membantu dalam merancang *game* dari tahap konsep hingga hasil jadi produk. Secara spesifik, departemen *art* bertugas dalam membuat keperluan aset serta mengarah konsep estetika *game*. Sedangkan departemen *program* bertugas dalam menata dan menyusun sistematika bagaimana *game* akan dimainkan oleh konsumen.

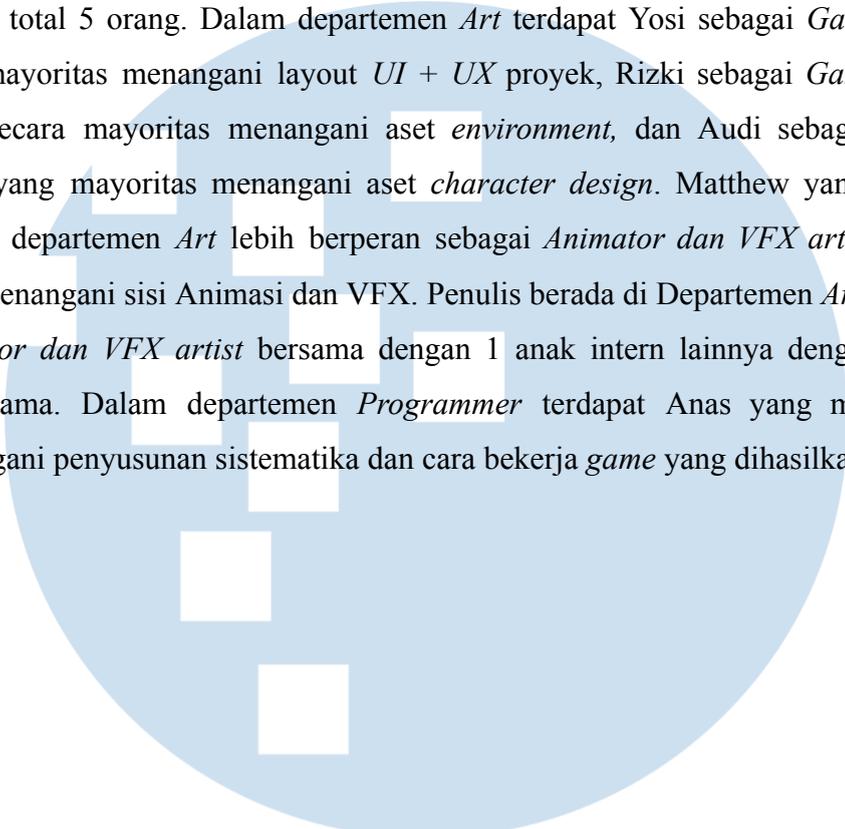
Keseluruhan tim inti GameChanger Studio memiliki 10 anggota dengan proyek sekarang terdapat 3 anggota sebagai *outsource* dan 7 anak magang. Di bawah ini penulis hanya akan tertarikan susunan struktur organisasi tim inti serta divisi peran penulis sebagai *Animator dan VFX artist*.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan GameChanger Studio
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Berdasarkan susunan struktur organisasi diatas, terdapat 4 pendiri utama yaitu, Riris Marpaung sebagai *CEO*, produser, dan yang bertanggung jawab pada sisi bisnis dan koneksi perusahaan. Dodick Sudirman sebagai *COO* yang bertanggung jawab pada sisi operasional studio, Roderick Irwan sebagai *Game Director* dan Muhammad Raswan Orizka sebagai *Art Director*. Mayoritas tim utama bekerja di kantor dengan pengecualian Audi, *outsource* dan para intern lainnya yang bekerja secara *remote*. Dalam kantor terdapat Agus sebagai *Office Support* yang membantu menjaga kenyamanan dan ketersediaan kantor untuk dapat digunakan oleh tim.

Dibawah 4 pendiri utama adalah tim utama departemen *Art* dan *Programmer* dengan total 5 orang. Dalam departemen *Art* terdapat Yosi sebagai *Game Artist* yang mayoritas menangani layout *UI + UX* proyek, Rizki sebagai *Game Artist* yang secara mayoritas menangani aset *environment*, dan Audi sebagai *Game Artist* yang mayoritas menangani aset *character design*. Matthew yang berada dalam departemen *Art* lebih berperan sebagai *Animator dan VFX artist* utama yang menangani sisi Animasi dan VFX. Penulis berada di Departemen *Art* sebagai *Animator dan VFX artist* bersama dengan 1 anak intern lainnya dengan peran yang sama. Dalam departemen *Programmer* terdapat Anas yang membantu menangani penyusunan sistematika dan cara bekerja *game* yang dihasilkan.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with 'N' to the right.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA