

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

PT Megaxus Infotech atau yang biasa dikenal dengan sebutan Megaxus adalah perusahaan bidang *entertainment* yang berfokus pada industri *publishing* dan pengembangan gim digital di Indonesia yang sudah berdiri sejak tahun 2006. Di perusahaan tersebut penulis bekerja sebagai staf magang ilustrator aset 2D. Sejauh ini, perusahaan tersebut telah mengakumulasi sebanyak 18 tahun pengalaman di dunia industri game di Asia Tenggara. Berikut merupakan profil dan sejarah dari PT Megaxus Infotech.

##### 2.1.1 Profil Perusahaan

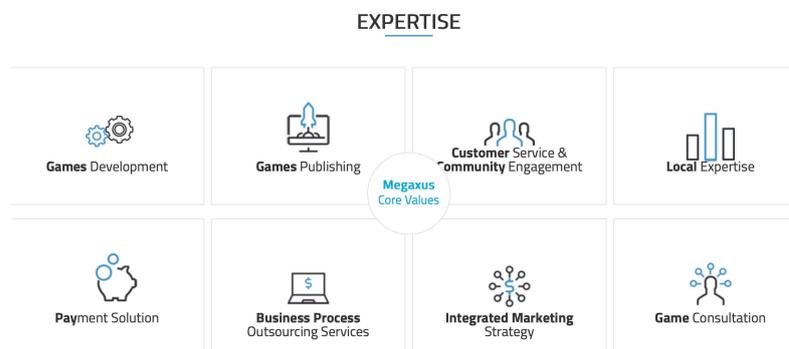
Logo berikut merupakan logo dari PT Megaxus Infotech yang sudah digunakan dari sejak awal perusahaan berdiri ditahun 2006 hingga sekarang. Logo ini digunakan oleh perusahaan sebagai identitas diri pada setiap media sosial akun resmi megaxus, seperti instagram, facebook, linkedin, dan lainnya. Logo tersebut juga digunakan pada setiap media promosi game yang sudah diterbitkan oleh perusahaan, dalam hal ini termasuk juga *game publisher's title screen* pada setiap game yang dimaksud. Logo ini memiliki variasi peletakan *logotype* bertuliskan “megaxus” yang dapat diposisikan di samping ataupun di bawah dari *emblem* logo.



Gambar 2. 1 Logo PT Megaxus Infotech  
Sumber: <https://corporate.megaxus.com>

PT Megaxus Infotech dalam industri gim merupakan perusahaan penerbitan, perawatan, dan pengembangan gim Indonesia yang didirikan sekaligus dipimpin oleh Eva Muliawati selaku CEO perusahaan. Perusahaan ini memiliki kantor pusat yang berlokasi di Jalan Mampang Prapatan Raya, Jakarta Selatan dan memiliki jangkauan koneksi ke seluruh Indonesia hingga mancanegara.

Melalui observasi penulis pada *banner* informasi yang terdapat pada lobi kantor perusahaan, Megaxus sebagai perusahaan korporasi *entertainment* memiliki visi untuk menjadi *platform* konten digital terpercaya diseluruh Asia Tenggara dan memberikan dampak yang berarti bagi perkembangan industri kreatif di Indonesia. Oleh karena itu, perusahaan akan terus berupaya untuk menjalankan misinya memberikan pelayanan yang sebaik dan seinovatif mungkin untuk para mitra kerja sama perusahaan.



Gambar 2. 2 Produk dan Layanan PT Megaxus Infotech  
 Sumber: <https://corporate.megaxus.com>

Melalui, website resmi korporasi Megaxus (2024) dapat diperoleh penjabaran atas produk dan layanan yang saat ini sudah ditawarkan oleh PT Megaxus Infotech meliputi layanan penerbitan gim; layanan pembayaran digital; layanan riset dan pendalaman solusi market; serta layanan *outsourcing* servis game (BPO) seperti manajemen turnamen dan acara *offline*, pengembangan gamifikasi, pengembangan design 2D/

3D, lokalisasi, *quality control* dan *assurance*, serta layanan manajemen pelanggan dan komunitas.

### 2.1.2 Sejarah Perusahaan

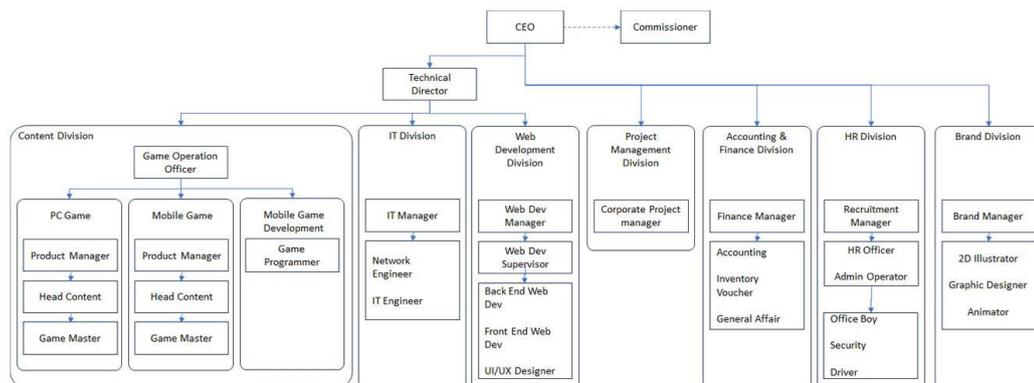
Melalui riset penulis pada halaman *LinkedIn* dari CEO perusahaan dan setelah dikonfirmasi dengan wawancara informal bersama dengan *brand manager* dari perusahaan (26/02/2025), dapat diketahui bahwa PT Megaxus Infotech didirikan pada tanggal 18 September 2006 oleh Eva Muliawati yang berawal dari kecintaannya pada bermain gim *online*, sehingga beliau tertarik untuk berkontribusi mengembangkan industri gim di Indonesia. Perusahaan yang didirikan tersebut kemudian mulai untuk bergerak di bidang penerbitan gim. Gim pertama yang diterbitkan oleh PT Megaxus Infotech adalah Audition AyoDance yang bekerja sama dengan T3 Entertainment. Gim tersebut mendapatkan respon yang sangat baik dari para pecinta game di Indonesia dan kerap meraih banyak penghargaan di tahun-tahun berikutnya, seperti: Omega Awards dan Indonesia Game Show Awards dalam kategori best casual online game dan community game 2008; Kotak Game Awards dalam kategori The Most Favorite Rhythm and Dance Game; Hot Game Reader's Choice Awards dalam kategori MMO Dance/ Music Simulation Terfavorit; dan masih banyak lagi.

Kesuksesan tersebut dilanjutkan perusahaan dengan melakukan publikasi pada game-game populer perusahaan lainnya seperti Lineage II, Warrock, Grand Chase, hingga Counter-Strike Online, game *MMO first person shooter* yang mendukung keberadaan *competitive gaming* di Indonesia hingga mampu mengundang sejumlah negara asing seperti China, Hong Kong, Jepang, Korea, Taiwan, dan Vietnam pada adara turnamen besar Counter Strike Online World Championship 2015 di 4-8 November 2015 (Razer Gold melalui Post Facebook, 2015).

Seiring perkembangan perusahaan, PT Megaxus Infotech pernah melakukan kerja sama dengan beberapa perusahaan ternama, seperti Nexon, Bandai, Valve, KOG Games, Naddic Games, Mojiken Studio, dan Toge Productions untuk menerbitkan dan mempromosikan game mereka. (Coorporate Megaxus, 2024). Hingga sekarang, Megaxus telah melakukan ekspansi produk dan layanan yang ditawarkan seperti layanan pembayaran digital; layanan riset dan pendalaman solusi market; serta layanan *outsourcing* servis game (BPO) seperti manajemen turnamen dan acara *offline*, pengembangan gamifikasi, pengembangan design 2D/ 3D, lokalisasi, *quality control* dan *assurance*, serta manajemen pelanggan dan komunitas. Dalam komunitas pemain gim, Megaxus berupaya untuk selalu memberikan produk dan layanan yang inovatif bagi para pecinta gim di Indonesia (Dewantara, Kertahadi, & Wijaya, 2016). Sejauh ini, PT Megaxus Indonesia telah berhasil mempublikasi sebanyak 27 gim digital yang terdiri atas game komputer, ponsel, dan juga konsol. Serta mengakumulasi hingga 25 juta pengguna terdaftar pada layanan *platform* portal game mereka.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan bagan organisasi dari PT Megaxus Infotech yang dikepalai oleh CEO bersama para Co-Founders perusahaan. Keseluruhan bagian dari perusahaan saling berkolaborasi dalam upaya mewujudkan visi dan misi perusahaan yang sudah dijabarkan pada bab sebelumnya.



Gambar 2. 3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan  
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Untuk memudahkan pengerjaan *jobdesk* dan kelancaran kinerja perusahaan, anggota-anggota organisasi perusahaan telah dibagi kedalam tujuh divisi yang berbeda, yakni divisi konten, divisi IT, divisi pengembangan web, divisi manajer proyek, divisi akuntansi dan finansial, divisi HR, serta divisi brand.

Divisi brand terdiri atas para ilustrator, graphic designer, dan animator yang membawahi seorang brand manager. Divisi ini adalah divisi yang bertugas secara langsung untuk memenuhi kebutuhan *branding* dan desain dari perusahaan yang sewaktu-waktu dapat dimintai oleh divisi lainnya. Sedangkan divisi HR adalah divisi yang terdiri atas staf-staf keamanan, kebersihan, dan juga *admin* serta *HR officer* yang membawahi seorang *recruitment manager* yang mengurus keberlangsungan humaniora perusahaan dan juga persoalan karyawan, serta kontak dengan pihak luar dalam konteks resmi.

Terdapat juga divisi akuntansi dan finansial yang mengurus persoalan keuangan dan manajemen sosial media milik perusahaan. Divisi ini sekaligus juga menjadi perantara antara pemain dan korporasi, serta mengurus hubungan dengan komunitas. Selanjutnya terdapat divisi IT yang terbagi menjadi dua yakni IT itu sendiri dan pengembangan web. Dimana divisi pengembangan web bertugas untuk mengurus manajemen dan pemeliharaan website-website dari korporasi baik tampilan muka maupun *back-end*. Sedangkan divisi IT sendiri, terdiri dari IT

secara general dan mengurus persoalan teknologi perusahaan, operasional server, dan lain sebagainya.

Terakhir terdapat divisi konten yang diketuai oleh seorang *game operation officer*. Divisi konten adalah salah satu divisi dengan penjabaran terluas yang dapat dibagi menjadi beberapa divisi kecil lainnya berdasarkan fungsi dan gim-gim spesifik yang dimoderasi. Tugas dari divisi konten adalah mengurus konten, acara, dan event dalam gim-gim yang telah di publish oleh megaxus. Dalam divisi ini juga, dapat ditemukan jabatan *game developer* yang melakukan pengembangan game milik perusahaan dan *game tester* yang melakukan pengujian pada game yang akan dipublish.

Selama kegiatan magang, penulis berkedudukan sebagai staf magang ilustrasi di bawah ilustrator *inhouse*, *graphic designer*, dan *brand manager* yang terdapat dalam divisi *branding* milik perusahaan sebagai sebuah tim baru yang dibentuk berdasarkan fungsinya untuk mengembangkan sebuah proyek gim *otome visual novel*.

## **2.3 Portofolio Perusahaan**

PT Megaxus Infotech telah memperoleh banyak peluang untuk bekerja sama dengan mitra-mitra pengembang gim lainnya sejak awal berdirinya di tahun 2006. Berikut adalah beberapa pencapaian dari kerjasama dengan mitra dan gim pribadi perusahaan yang telah penulis kumpulkan secara mandiri dari berbagai postingan media sosial dan website perusahaan yang telah dikonfirmasi oleh *brand manager* perusahaan saat wawancara secara informal (26/02/2025).

### **2.3.1 Audition AyoDance**

Audition AyoDance adalah game utama paling ternama yang pernah dipublikasikan oleh Megaxus sebagai bentuk kolaborasinya bersama dengan T3 Entertainment pada tahun 2007. Gim ini juga memiliki versi mobilyenya yang berjudul AyoDance Mobile, yang keluar pada tahun 2017.



Gambar 2. 4 Logo Audition AyoDance  
Sumber: ayodance.megaxus.com

AyoDance hingga kini masih memiliki rata-rata jumlah pemain yang cukup besar dan aktif. Megaxus sebagai pihak publikasi dari game tersebut berperan sebagai pihak yang melakukan perawatan dan pemeliharaan pada gim tersebut. Termasuk dengan membuat konten-konten yang dapat dinikmati oleh pemain, *seasonal updates* dan *themes*, perancangan desain *avatar*, kostum, hingga transaksi dalam game tersebut yang dapat dilakukan dengan menggunakan layanan pembayaran megaxus.



Gambar 2. 5 Contoh Latar dan Avatar AyoDance  
Sumber: ayodance.megaxus.com

Megaxus juga termasuk sebagai pihak yang mengurus urusan promosi seperti membuat website promosi untuk game dan informasi *update (patchnotes)*, serta download, dan mengadakan acara-acara berupa kompetisi dan ajang pengenalan atau apresiasi kepada *player* yang berhasil meraih prestasi dalam game.



Gambar 2. 6 Website Promosi Audition AyoDance  
Sumber: ayodance.megaxus.com

Megaxus mempromosikan AyoDance sebagai sarana platform untuk bertemu dengan teman, menjalin koneksi, hingga mempertemukan pasangan di dunia maya. Berikut adalah contoh dari postingan promosi yang pernah diterbitkan oleh Megaxus, yang diterbitkan melalui *platform* media sosial Instagram.



Gambar 2. 7 Contoh Post Instagram AyoDance  
Sumber: ayodance.megaxus.com

Hingga sekarang masih dapat sering ditemui pada halaman media sosial instagram tersebut, postingan yang berkaitan untuk mempromosikan relasi, koneksi, dan kontribusi komunitas yang berhasil dibangun oleh gim antar sesama pemain.

### 2.3.2 Grand Chase

Sama halnya dengan AyoDance, Grand Chase adalah salah satu gim *online* populer yang pernah dipublikasikan oleh Megaxus sebagai bentuk kerja sama bersama dengan KOG Games di tahun 2010. Game ini merupakan salah satu gim yang juga memiliki rata-rata pemain yang cukup aktif hingga sekarang. Akan tetapi, game ini pernah mengalami *channeling*/ perpindahan server dari server pribadi Megaxus ke server dari *platform* publikasi gim “Steam” sehingga perlu untuk ditutup selama beberapa tahun, sebelum dirilis ulang dalam toko digital *platform* tersebut.



Gambar 2. 8 Logo Grand Chase  
Sumber: [grandchase.megaxus.com](http://grandchase.megaxus.com)

Game ini merupakan gim bergenre *sidescroller dungeon crawler/ hack and slash* yang dapat dimainkan secara *online* bersama dengan pemain lainnya. Pemain dapat menikmati cerita, menyelesaikan *quest*, PVE, dan juga PVP, serta *boss battle*. Megaxus meskipun telah melalui kronologi perpindahan server, tetap menjadi pihak yang melakukan perawatan pada gim tersebut dengan mengadakan acara-acara dan konten yang menarik bagi para pemain secara berkala.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 9 Website Promosi Grand Chase  
Sumber: grandchase.megaxus.com

Megaxus juga belum lama mempublikasikan gim kelanjutan dari Grand Chase yakni Grand Chase Mobile, sebagai tanggapan dari kesuksesan gim ponsel di beberapa tahun belakangan ini dan berpotensi memiliki target pasar yang lebih luas dalam dunia gim. Megaxus juga menyediakan website dan materi promosi untuk kedua game tersebut. Berikut adalah contoh dari beberapa konten promosi yang pernah diterbitkan oleh Megaxus berkaitan Grand Chase di media sosial Instagram.



Gambar 2. 10 Contoh Post Feeds Instagram Grand Chase  
 Sumber: grandchase.megaxus.com

Walau tidak seintensif instagram media sosial dari AyoDance, media sosial Grand Chase tetap sering memberikan pemberitahuan berkaitan *update* dan juga *event* yang sedang berlangsung dalam gim tersebut. Sehingga pemain dapat terus memperoleh informasi yang relevan berkaitan dengan gim, diluar dari gim itu sendiri.

### 2.3.3 Megaxus Olimpiade

Sebelum fenomena COVID-19, Megaxus rutin mengadakan acara olimpiade pertandingan *e-sport* dari gim-gim yang pernah diterbitkan oleh perusahaan. Olimpiade yang diadakan dapat berada ditingkat nasional hingga skala internasional, seperti yang pernah dilakukan pada tahun 2015. Ajang pertandingan kompetisi *e-sport* ini rutin dipromosikan melalui website *olimpiade.megaxus.com* ataupun *megaxus.com* disertai dengan iklan banner digital seperti berikut.



Gambar 2. 11 Iklan Banner Website Megaxus Olimpiade  
Sumber: megaxus.com

Ajang kompetisi ini biasanya digunakan untuk mempromosikan game baru dan lama yang sudah diterbitkan oleh Megaxus secara lebih intensif, seperti dengan mengadakan *events' challenge* yang dapat diikuti oleh pemain dengan cara datang langsung pada *event* tersebut untuk memperoleh hadiah. Berikut adalah contoh beberapa desain dari poster dan konten sosial media berkaitan pelaksanaan olimpiade pada gim-gim megaxus seperti AyoDance, Closers, Counter-Stiker Online, Royal Masters, dan lain sebagainya



Gambar 2. 12 Contoh Poster Acara Promosi Gim Offline Megaxus  
Sumber: megaxus.com

Mereka juga tidak jarang mengadakan *cosplay competition* yang dapat diikuti oleh seluruh kalangan masyarakat baik pecinta game

ataupun umum. Lalu, sebagai sebuah ajang kompetisi tentu event ini akan memberikan hadiah kepada pemenang-pemenang dari pertandingan. Berikut adalah foto dokumentasi dari pemenang-pemenang olimpiade megaxus sebelumnya dan desain yang digunakan.



Gambar 2. 13 Pemenang Olimpiade Megaxus 2017  
Sumber: megaxus.com

Gambar diatas merupakan dokumentasi dari sejumlah pemenang kompetisi gim megaxus olimpiade yang berhasil meraih medali pada tahun 2017 dan berfoto bersama dengan CEO perusahaan sendiri yakni Eva Muliawati di atas panggung.

#### 2.3.4 Counter-Strike Online

Counter-Strike Online merupakan salah satu gim *e-sport* yang pernah diterbitkan oleh Megaxus sebagai bagian dari kerja sama dengan Nexon dan Valve.



Gambar 2. 14 Logo Gim Counter Strike Online  
Sumber: megaxus.com

Gim ini menuai respon yang sangat positif dari pemain dan pecinta gim bergenre *tactical first person shooter* di Indonesia, dan cukup populer hingga diadakannya ajang Counter Strike Online World

Championship 2015 yang mengundang sejumlah pemain kompetitor dari negara asing untuk bertanding di Indonesia, seperti China, Hong Kong, Jepang, Korea, Taiwan, dan Vietnam.



Gambar 2. 15 Gapura Acara Megaxus Olimpiade  
Sumber: <https://www.liputan6.com/teknoread/2359021...>

Counter-Strike Online adalah gim khusus yang dipromosikan oleh Megaxus sebagai game kompetitif mereka, dan sering dipertandingkan dalam acara *offline* rutin tahunan mereka bernama megaxus olimpiade hingga tahun 2018.

### 2.3.5 Screaming Monsters

Sebagai pengembang gim, PT Megaxus Infotech juga pernah menciptakan beberapa game kasual *mobile* dengan konsep dan *gameplay* yang sederhana. Salah satu contohnya adalah Screaming Monster dimana pemain dapat memainkan game tersebut tanpa perlu menyentuh layar ponsel akan tetapi dengan menggunakan suara pribadi untuk membuat monster tersebut melakukan aksi berjalan, lari, dan lompat. Alias pemain perlu untuk berbicara atau berteriak untuk membuat karakter dalam gim melakukan sebuah aksi tertentu.



Gambar 2. 16 Desain Promosi Gim Screaming Monster  
 Sumber: <https://duniapp.com/detail/screaming-monster...>

Objektif dari pemain adalah untuk menelusuri level yang sudah di rancang selagi menghindari musuh dan berhati-hati agar tidak jatuh ke dalam lubang. Gambar diatas merupakan gambar desain promosi yang terdapat pada halaman pengunggahan gim seperti DuniaApp dan Playstore (Development Megaxus, 2024).

### 2.3.6 Tower Fever

Gim kasual berikutnya yang dikembangkan oleh PT Megaxus Infotech adalah Tower Fever, dimana pemain ditantang untuk terus menyusun menara dalam game tersebut untuk memperoleh skor tertinggi. Gim ini merupakan gim *endless* sebagai pengisi waktu luang.



Gambar 2. 17 Desain Promosi Gim Tower Fever  
 Sumber: <https://dev.megaxus.com/game/tower-fever/>

Gim ini juga termasuk gim kasual sederhana yang dapat dimainkan pada ponsel milik pribadi, dengan kontrol yang cukup

sederhana juga (Development Megaxus, 2024). Tidak begitu banyak informasi yang dapat diperoleh mengenai gim tersebut, sebab sudah tidak dapat ditemukan di Playstore ataupun DuniaApp.

### 2.3.7 Amazing Swing

Gim kasual ketiga yang dikembangkan oleh Megaxus Infotech berikutnya adalah Amazing Swing. Gim ini dapat dimainkan di ponsel dan juga Nintendo Switch. Selama bermain, pemain akan ditantang untuk melompati benteng pertahanan yang tinggi untuk memperoleh koin. Koin-koin tersebut yang nantinya dapat digunakan pemain untuk mendekorasi avatar milik mereka.



Gambar 2. 18 Desain Promosi Gim Amazing Swing  
Sumber: <https://www.megaxus.com/berita/tutorial-cara...>

Pada game ini, Megaxus juga menawarkan sebuah konsep gamifikasi yang unik dimana semakin game ini dimainkan, maka pemain akan memperoleh lebih banyak poin yang dapat ditukarkan menjadi voucher-voucher hadiah seperti Mi-Cash, Google, MAP, dan lainnya. Sehingga memberikan kesan *reward* nyata yang dapat dirasakan oleh pemain secara langsung. Berikut adalah tampilan promosi dari gim tersebut (Development Megaxus, 2024).