BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Faenite adalah studio pengembang gim independen asal indonesia yang didirikan oleh PT Swakarya Intelegensia Muda Prolifik. Memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman bermain yang interaktif dan imersif melalui gaya visual dan *gameplay* yang inovatif untuk memberikan hiburan bagi para target audiens. Faenite merupakan salah satu perusahaan asal Indonesia yang berkomitmen untuk mengembangkan IP lokal secara mancanegara.

2.1.1 Profil Perusahaan

PT Swakarya Intelegensia Muda Prolifik, memiliki sebuah studio kreatif bernama Faenite, berupa sebuah studio pengembang *game* independen asal Indonesia. Faenite sendiri sekarang bergerak pada bidang pengembangan IP original yang berupa *game* yang memiliki market yang lumayan luas. Ciri khas utama dari produk yang dihasilkan oleh Faenite yakni sebuah IP yang diciptakan harus memiliki ketertarikan bagi para pemain untuk dapat berkoneksi dan memiliki perasaan mendalam dengan *game* tersebut, hal ini dapat membuat pengalaman bermain lebih imersif. Smber gambar bisa hasil wawancara.

Gambar 2.1 Logo Studio Faenite
Sumber: Hasil Wawancara Penulis

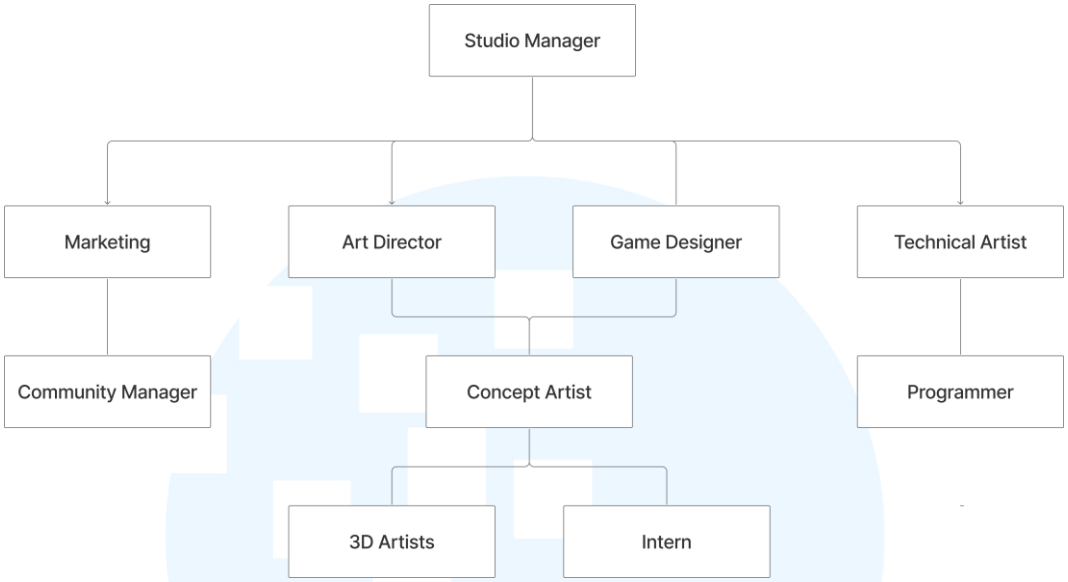
Faenite memiliki visi untuk menjadi studio pengembang *game* yang memiliki pengalaman bermain yang interaktif dan imersif, serta dapat bersaing di tingkat internasional. Untuk mencapai visi tersebut, Faenite menerapkan desain visual yang khas dengan gaya semi-realistis dan *stylized*, serta menciptakan gameplay yang inovatif dan menarik bagi berbagai tipe pemain. Dengan pendekatan ini, Faenite berkomitmen untuk membawa IP asli asal Indonesia ke tingkat internasional.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Faenite merupakan sebuah perusahaan startup yang berawal dari para *developer* asal Indonesia yang berkumpul dan memutuskan untuk membuat sebuah kerjasama untuk merancang sebuah game asli asal Indonesia. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2023 oleh alumni UKM Game Development Club Universitas Multimedia Nusantara (UMN), yang sebelumnya telah aktif mengembangkan gim sejak 2017. Para pendiri Faenite memiliki pengalaman profesional di industri game, dengan latar belakang bekerja di berbagai studio pengembang gim lainnya di Indonesia sebelum akhirnya membentuk perusahaan sendiri. Saat ini, Faenite sedang dalam tahap pengembangan gim komersial pertamanya, yang telah dikembangkan sejak tahun 2023.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Studio *game* Faenite memiliki beberapa anggota tim utama yang terdiri dari studio manager, marketing, game designer, art director, technical artist, dan programmer. Selain itu studio juga mempekerjakan contributor seperti pekerja lepas atau magang untuk membantuproses pembuatan aset dan desain yang diperlukan selama gim dikembangkan. Berikut diagram struktur tim studio:



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: Hasil Wawancara Penulis

Studio *game* Faenite di atur oleh Studio manager dengan kedudukan tertinggi di dalam bagan perusahaan. Disini Studio manager sendiri memiliki tugas untuk melakukan management terhadap semua anggota perusahaan. Lalu dibawah Studio manager salah satunya adalah divisi marketing, yang dimana marketing ini memiliki tugas untuk mengiklankan progress dari pembuatan *game* untuk membentuk suatu audiens. Lalu *community manager* yang berada dibawah tim marketing juga harus dapat mengatur dan membuat sebuah komunitas melalui discord.

Selanjutnya adalah art Director yang mengatur arah visual dari *game* yang sedang dikembangkan, yang dimana Art director sendiri bekerja sama erat dengan *game* designer yang melakukan planning dan penulisan *game* serta membuat *gameplay*, art director dan *game designer* memberikan insight kepada Concept artist untuk dibuatkan sebuah konsep 2D, yang akan dijadikan acuan utama dan referensi pembuatan 3D model untuk penulis dan 3D Artist lainnya. Semua kesulitan dan kendala penulis bisa didiskusikan bersama art director dan game designer. Terakhir pada bagan perusahaan terdapat tim technical artist yang lebih mengarah kepada cara kerja *game* dan proses interaksi pemain saat bermain *game.* Disini Programmer bekerja dibawah technical artist untuk mengerjakan shader

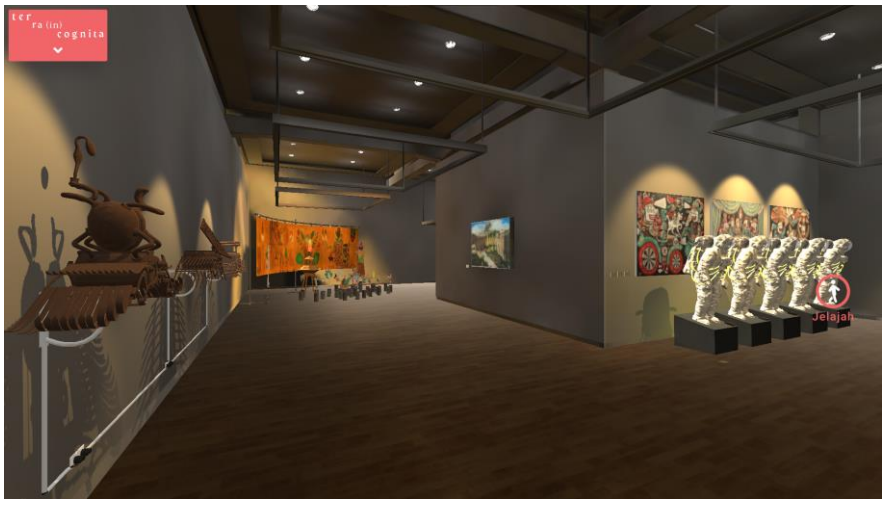
seperti lighting pada *game engine,* dan juga interaksi menggunakan coding dalam *game.*

2.3 Portofolio Perusahaan

Perusahaan ini berfokus pada menyajikan IP berupa 3D maupun 2D yang interaktif, Sebelum resmi berdiri pada tahun 2023, para pendiri Faenite telah memiliki pengalaman dalam industri kreatif sebagai pekerja lepas, ini beberapa proyek yang pernah dibuat oleh Faenite:

2.3.1 Museum 3D PKN 2021

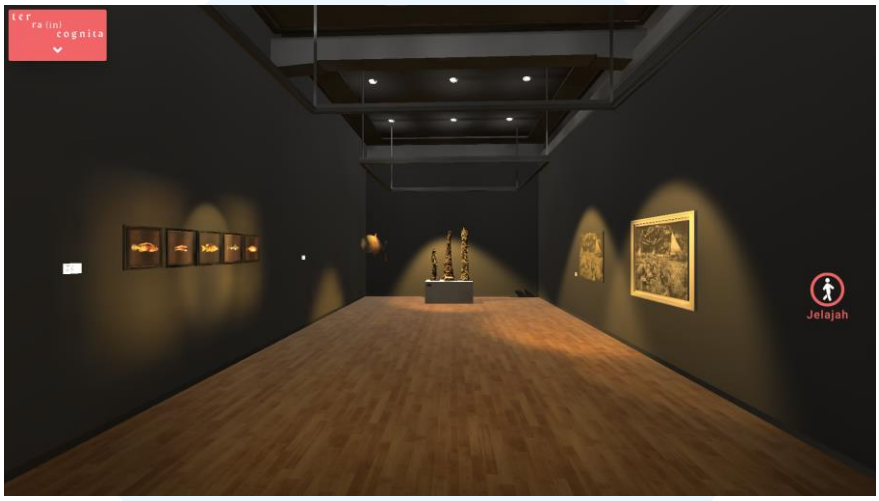
Proyek pertama dari perusahaan ini adalah mengerjakan proyek museum 3D interaktif dalam rangka Pekan Kebudayaan Nasional Indonesia (PKN) 2021, yang diselenggarakan oleh Galeri Nasional Indonesia. Museum digital ini memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi karya seni rupa dalam format 3D dan 2D melalui platform berbasis web, sehingga dapat diakses di komputer. Dalam proyek ini, tim terlibat dalam pembuatan model 3D *high poly model*, yang merepresentasikan karya seni aslinya dalam bentuk virtual, memberikan pengalaman interaktif dan imersif untuk para pengunjungnya.



Gambar 2.3 Tampilan Museum Digital PKN
Sumber: Hasil Wawancara Penulis

Pada museum 3D tersebut pengunjung dapat bebas mengelilingi dunia virtual yang telah disajikan oleh studio Faenite, selain itu pengunjung juga dapat

melihat lihat barang barang bersejarah yang sesuai dengan museum aslinya, serta pengunjung juga dapat berinteraksi secara digital dengan barang di museum yang dimana akan membuat para pengunjung lebih mengerti mengenai sejarahnya dan maknanya.



Gambar 2.4 Simulasi Menjelajahi Museum 3D
Sumber: Hasil Wawancara Penulis

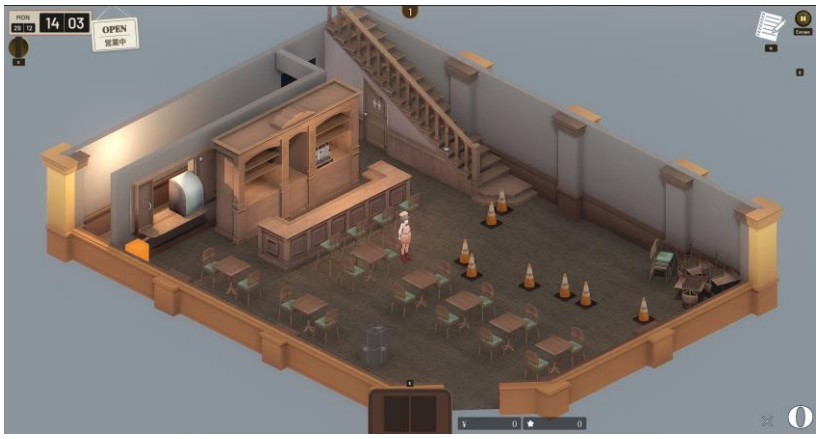
Tujuan pembuatan website museum 3D oleh Faenite dalam proyek Pekan Kebudayaan Nasional Indonesia (PKN) 2021 bersama Galeri Nasional Indonesia adalah untuk menyediakan platform digital yang memungkinkan masyarakat mengakses pameran seni secara interaktif. Proyek ini dikembangkan untuk menampilkan karya seni rupa dalam bentuk model 3D dan 2D, sehingga pengunjung dapat menjelajahi museum secara virtual melalui perangkat komputer, tanpa harus hadir secara fisik.

2.3.2 Environment Cafe Pada Demo Game

Environment pada game Kafein yang dibuat untuk showcase *game* pada konferensi atau event besar bernama Comifuro, berbeda dari *environment* yang nanti akan dipakai di game tahap akhir. Faenite sendiri memiliki *workflow* atau jalan kerja dalam pembuatan *environment* dimulai dari adanya sebuah *concept art 2D* yang akan menjadi gambaran utama untuk membuat environment 3d secara keseluruhan.

Gambar 2.5 Cafe Interior Concept Art
Sumber: Hasil Wawancara Penulis

Setelah Concept art sudah ada, maka para modeller di Faenite melanjutkan ke tahap 3D Modelling bentuk 3d yang nanti akan diberikan sebuah tekstur untuk menyelesaikan Environment Cafe pada demo *game* Kafein. *Environment* ini digunakan sebagai tempat untuk mempelajari cara bermain dan juga pengenalan beberapa fundamental *game* serta interaksi dasar di dalam *game.*

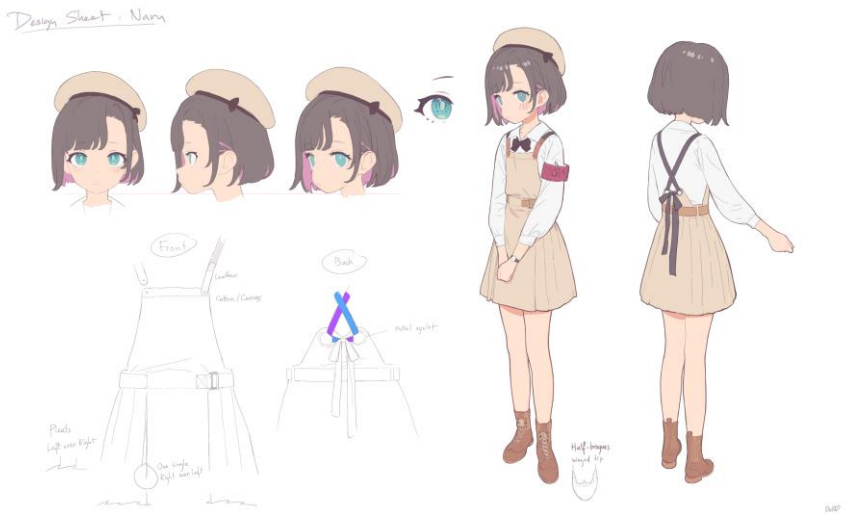


Gambar 2.6 Cafe Interior Demo Game
Sumber: Hasil Wawancara Penulis

2.3.3 Karakter 3D Game Berserta Rig dan Animasi Untuk Demo Game

Karakter 3D yang dibuat oleh Faenite pada Demo *Game* Kafein juga digunakan sebagai karakter yang akan dimainkan para audiens pada konferensi

Comifuro. *Workflow* yang dilakukan oleh Faenite juga masih sama, yakni pertama tama membuat sebuah *concept art* terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam 3D *Modelling*. Konsep ini akan menjadi acuan *3d modeller* yang berisikan bentuk karakter, aksesoris karakter, detail karakter, dan lain lain.



Gambar 2.7 Concept Art Karakter Demo
Sumber: Hasil Wawancara Penulis

Setelah *concept art* sudah selesai, maka para *3d modeller* Faenite melanjutkan pekerjaan ke tahap *3d modelling* karakter, yang dimana karakter ini juga akan diberikan tekstur. Serta karakter ini juga memerlukan *rigging system* yang dimana membuat karakter ini dapat bergerak dan dianimasikan untuk keperluan demo *game* faenite.

Gambar 2.8 3D Model Character Demo
Sumber: Hasil Wawancara Penulis

Setelah Karakter 3D sudah melalui proses rigging dan animasi, maka karakter sudah dapat ditempatkan di dalam dunia *game*. Dan sudah siap untuk dimainkan para audiens Comifuro pada showcase demo *game* Kafein. Disini para pemain akan menggerakan karakter 3D sebagai karakter utama di dalam *game* yang bertugas untuk melayani para pelanggan yang datang ke dalam Kafe.

Gambar 2.9 Karakter 3D di Demo Game
Sumber: Hasil Wawancara Penulis