

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Faenite adalah sebuah studio game yang dibangun dibawah PT. Swakarya Intelegensia Muda Prolifik. Studio ini, sekarang sedang mengembangkan game pertama mereka. Anggota tim utama studio terdiri dari orang-orang yang sebelumnya sudah berpengalaman dalam industri game pada perusahaan yang berbeda-beda. Kini, mereka bergabung untuk membentuk Faenite dan mengembangkan game bersama.

2.1.1 Profil Perusahaan

Penulis mendapatkan profil mengenai perusahaan melalui wawancara dengan manajer perusahaan pada tanggal 9 Maret 2025. Faenite adalah studio independen yang bergerak dalam industri pengembangan *game* dengan IP original. Tujuan perusahaan ini dibangun adalah untuk membuat *game* sesuai dengan visi dan arah yang diinginkan anggota tim, karena sebelumnya mereka bekerja untuk studio game yang berbeda beda (Winata, 2025).



Gambar 2.1 Logo Faenite
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

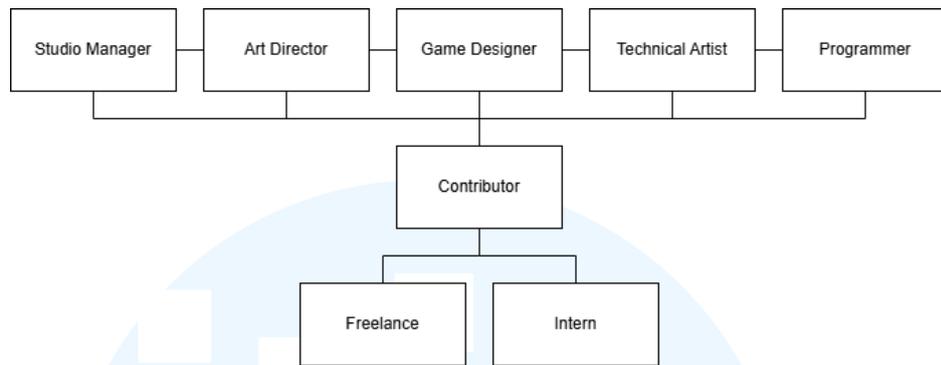
Dalam pengembangan *game*, Faenite mengedepankan imersifitas dan daya tarik pada *game* yang mereka kembangkan. Membuat *game* dengan kedua poin tersebut merupakan visi yang dimiliki studio *game* ini. Untuk merealisasikan visi tersebut, Faenite memiliki misi-misi yang diaplikasikan melalui bagaimana mereka mengembangkan *game* mereka. Untuk membuat *game* yang imersif contohnya, pembuatan aset visual harus memiliki referensi pada dunia nyata. Dengan bentuk aset yang lebih menyerupai benda di dunia nyata, pemain akan merasa lebih mudah masuk ke dalam dunia *game*, walaupun gaya desain yang digunakan tidak menyerupai dunia nyata secara eksak.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Para anggota tim inti studio merupakan alumni Universitas Multimedia Nusantara. Mereka saling bertemu melalui salah satu unit kegiatan mahasiswa di kampus, yakni *game development club* (GDC). Mereka aktif mengembangkan berbagai *game* kecil di unit kegiatan mahasiswa tersebut. Setelah mereka lulus, mereka bekerja di studio pengembangan *game* yang berbeda-beda. Mereka semua memiliki keinginan untuk membuat *game*, namun bidang teknis yang mereka geluti berbeda-beda. Dari mereka ada yang berpengalaman dengan pemrograman *game*, . Pada tahun 2023, mereka bertemu kembali dan membentuk Faenite. Hingga kini, mereka sedang mengembangkan *game* komersil pertama mereka.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Hirarki perusahaan PT. Swakarya Intelegensia Muda Prolifik terdiri dari 2 tingkatan utama, yakni anggota inti dan kontributor. Anggota inti perusahaan memiliki kedudukan dan kendali kreatif yang setara, namun mengawasi aspek teknis *game* yang berbeda. Aspek tersebut meliputi manajer studio, *art director*, *game designer*, *technical artist*, serta *programmer*. Untuk membantu efisiensi laju pengembangan dan bantuan tambahan, perusahaan meng-*hire* kontributor luar. Jenis pekerja yang digunakan perusahaan berbeda-beda tergantung kegunaan.



Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi Studio
Sumber: Wawancara Manajer Studio

Anggota tim inti masing-masing memiliki area spesifik yang diawasi dan dikerjakan, namun mereka memiliki andil yang sama dalam menentukan visi kreatif yang didiskusikan lewat musyawarah. Tugas *studio manager* adalah *manage* anggota Perusahaan baik inti maupun kontributor luar, dan memastikan pengembangan *game* memiliki laju yang normal, ini dilakukan dengan menyediakan *tools* seperti perangkat lunak yang dibutuhkan oleh tim. *Art director* bertugas untuk merancang gaya visual yang dimiliki *game*, dalam perancangan gaya visual, *art director* dibantu oleh kontributor untuk hal-hal berbeda seperti pembuatan model 3D atau pembuatan *concept art*. *Game designer* bertugas untuk mendesain mekanik yang akan ada dalam *game*, anggota ini bekerja erat dengan *programmer* serta *art director* karena mekanik yang dirancang menentukan aset apa saja yang diperlukan. *Technical artist* memiliki tugas memastikan gaya visual yang dirancang oleh *art director* dapat diimplementasikan dalam *game*. *Programmer* bertugas membuat aplikasi teknis dari mekanik yang sudah dirancang oleh *game designer* dan pengaplikasian aset yang sudah dibuat oleh *art director*.

Pada tingkatan kontributor, terdapat dua jenis pekerja, yakni *freelancer* dan *intern* atau pemegang. *Freelancer* dibuat untuk pembuatan aset yang sifatnya tidak berkepanjangan atau hanya diperlukan sekali, seperti *concept art* untuk objek/lingkungan tertentu. Sistem bayaran yang diterima mereka diberikan sesuai dengan jumlah aset yang mereka buat serta kesepakatan yang dibuat dengan manajer studio. Untuk aset yang sifatnya lebih banyak dan berkelanjutan, perusahaan akan mempekerjakan pemegang. Pemegang yang sekarang bekerja

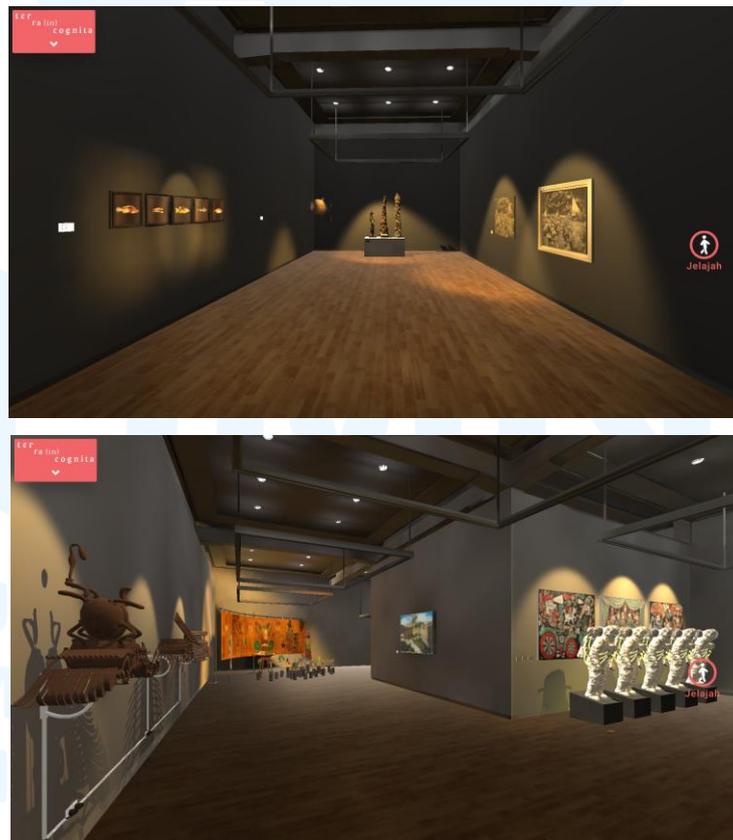
untuk perusahaan bertugas dalam pembuatan aset 3D game seperti properti dan gedung-gedung yang ada dalam game.

2.3 Portofolio Perusahaan

Portofolio anggota-anggota tim meliputi karya-karya interaktif, yang salah satunya sekarang sedang mereka kerjakan berupa *game*. Sebelum mengerjakan *game* yang sedang mereka kembangkan sekarang, mereka pernah mengerjakan karya interaktif yang bukan merupakan *game*.

2.3.1 Pameran Museum 3D

Sebelum membentuk Faenite, anggota-anggota inti perusahaan pernah mengerjakan pameran seni rupa yang diadakan oleh Galeri Nasional Indonesia. Pameran seni rupa ini diadakan dalam rangka Pekan Kebudayaan Nasional Indonesia pada tahun 2021.



Gambar 2.3 Tangkapan Layar Pameran Museum 3D
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Karya-karya yang ditampilkan dalam pameran merupakan representasi digital 3 dimensi dari karya yang sesungguhnya. Representasi digital ini memungkinkan pengunjung untuk melihat karya-karya seni pada perangkat komputer mereka dari rumah. Selain karya 3 dimensi seperti pahatan, lukisan juga dapat dilihat pada pameran ini.

2.3.2 Aset Environment 3D

Untuk game yang sekarang sedang dikembangkan, anggota tim ini sudah menyusun demo untuk dimainkan. Demo ini terdiri dari berbagai elemen, salah satunya adalah *environment* atau lingkungan virtual dimana game dapat dimainkan. *Environment* yang sudah dibuat merupakan interior kafe yang menjadi latar utama *game*.

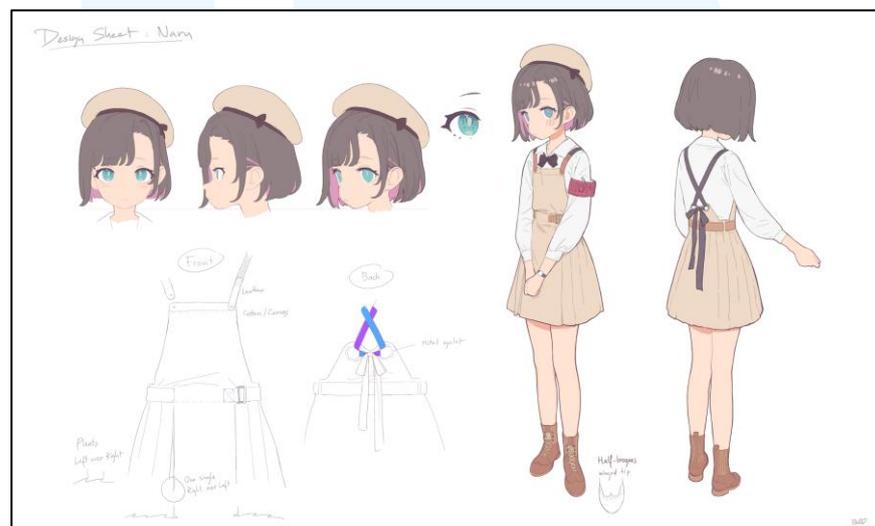


Gambar 2. 4 *Concept Art* Interior Kafe
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Area interior kafe dalam gim dibuat berdasarkan *concept art* di atas. Tempat tersebut merupakan area yang akan paling sering digunakan pemain. Agar demo gim bisa dimainkan secara representatif terhadap sebagian besar pengalaman bermain, area tersebut diprioritaskan untuk dibuat terlebih dahulu.

2.3.3 Aset Karakter 3D

Selain *environment*, karakter juga merupakan salah satu aset yang mereka produksi untuk demo *game*. Karakter juga diproduksi melalui *workflow* yang serupa dengan aset *environment*, yakni *concept art* dibuat terlebih dahulu kemudian setelah difinalisasikan, aset final dibuat. Namun, karena karakter sifatnya dinamis, terdapat langkah tambahan yakni *rigging* dan animasi.



Gambar 2.5 *Concept Art* Untuk Karakter Utama
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Untuk konteks desain karakter, selain membantu visualisasi karakter, watak karakter juga akan dibantu perancangannya. Pencarian watak yang tepat akan membantu animator dalam menganimasikan karakter kedepannya. Sama seperti *environment*, *concept art* akan diperiksa oleh anggota-anggota lain dan diulas apakah desain yang dibuat dapat diimplementasikan atau tidak pada *game*.



Gambar 2.6 Model 3D Karakter Utama
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Model utama karakter kemudian dibuat dengan referensi hasil final *concept art*. Bentuk karakter dibuat mengikuti *concept art* yang terdapat tampilan karakter dari perspektif berbeda-beda. Setelah bentuk karakter sudah sesuai, karakter diberikan tekstur yang sesuai pula dengan *concept art*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA