

BAB II

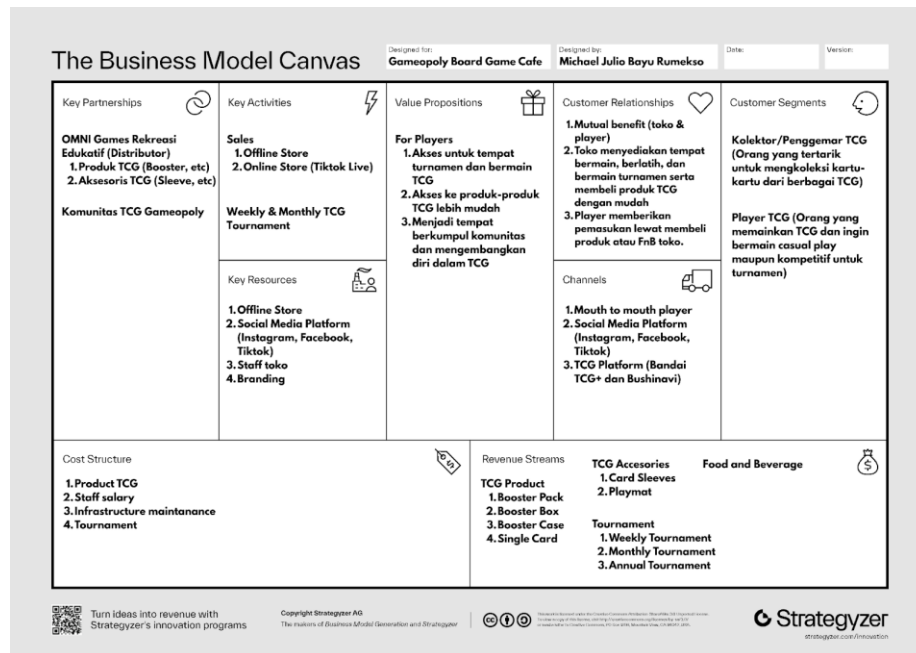
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Gameopoly Board Game & Cafe adalah bisnis kreatif yang mengintegrasikan layanan pengalaman bermain (board game experience) dengan layanan kuliner secara rekreatif. Berdiri pada September 2022 di Gading Serpong tepatnya di ruko Maxwell yang kemudian pindah ke ruko Melody 2. Berdirinya Gameopoly adalah sebuah respon strategis terhadap pergeseran perilaku sosial masyarakat pasca pandemi COVID-19.

Owner dari Gameopoly melihat adanya ketergantungan yang tinggi terhadap interaksi digital di masa pandemi, yang secara tidak langsung mengikis interaksi sosial secara tatap muka. Melalui penyediaan ruang fisik yang nyaman, Gameopoly berkomitmen untuk mengaktivasi kembali budaya komunikasi langsung, di mana individu dapat berinteraksi, berdiskusi, dan bersosialisasi secara autentik.

Sejalan dengan semangat tersebut, visi dari Gameopoly adalah untuk menjadi *entertainment center* (pusat hiburan) yang inklusif bagi seluruh lapisan masyarakat tanpa batasan usia. Sedangkan misinya adalah menjadi titik temu (*hub*) sosial yang netral, di mana setiap individu dapat berkumpul dan berinteraksi secara harmonis melalui media permainan. Dengan mengedepankan nilai inklusivitas, Gameopoly berupaya menciptakan lingkungan yang suportif bagi pertumbuhan komunitas hobi tanpa adanya diskriminasi atau penilaian subjektif antar pemain.



Gambar 2.1 Bussiness Model Canvas Gameopoly Boardgame & Caf 
 Sumber: penulis (2026)

Dalam upaya mewujudkan misinya sebagai penyedia hiburan yang inklusif, Gameopoly Board Game & Cafe senantiasa melakukan diversifikasi layanan guna menjangkau segmen audiens yang lebih luas. Hal ini direalisasikan pada November 2022 melalui ekspansi ke sektor Trading Card Game (TCG), dengan menjadikan Pok mon TCG sebagai lini produk utama. Langkah strategis ini diambil untuk memberikan alternatif hiburan yang variatif bagi pengunjung yang memiliki preferensi berbeda di luar permainan papan konvensional (board games). Dengan menghadirkan ekosistem TCG, Gameopoly berhasil memperkaya portofolio layanan dan memperkuat posisinya sebagai destinasi hobi yang komprehensif.

Seiring dengan pertumbuhan basis pelanggan yang signifikan selama hampir dua tahun operasional, Gameopoly melakukan langkah ekspansi fisik dengan merelokasi unit usahanya ke bangunan baru yang lebih representatif. Fasilitas terbaru ini menempati area seluas dua lantai yang menggabungkan dua unit ruko, dengan kapasitas daya tampung mencapai 70 hingga 80 orang secara simultan. Perluasan infrastruktur ini merupakan bentuk komitmen perusahaan dalam meningkatkan kualitas layanan (service excellence), guna memastikan kenyamanan

operasional baik bagi komunitas board game maupun TCG. Dengan ketersediaan ruang yang lebih luas, Gameopoly berupaya meminimalisir keterbatasan area bermain sehingga interaksi antarkomunitas dapat berlangsung secara lebih optimal dan eksklusif.

Gameopoly Board Game & Cafe secara komprehensif menyediakan berbagai produk dan layanan yang terintegrasi di bidang Trading Card Game (TCG) untuk memenuhi kebutuhan para kolektor maupun pemain kompetitif. Portofolio produk yang ditawarkan meliputi unit kartu satuan (single cards), hingga kemasan berskala besar seperti booster cases, booster boxes, dan booster packs. Selain itu, tersedia pula perlengkapan pendukung (aksesoris) seperti card sleeves dan playmats guna menunjang aspek fungsionalitas dan perlindungan kartu. Dari sisi layanan, Gameopoly memfasilitasi area bermain yang representatif serta menyelenggarakan turnamen rutin setiap minggunya sebagai sarana kompetisi bagi komunitas.

Selain berfokus pada aspek komersial, Gameopoly juga mengedepankan fungsi edukasi melalui program pembimbingan bagi pemain pemula. Layanan ini mencakup pengajaran dasar-dasar mekanika permainan dari tahap awal (entry-level) hingga pemahaman strategi yang lebih mendalam. Di samping itu, keberadaan komunitas TCG di Gameopoly berperan sebagai wadah interaksi sosial yang dinamis, di mana para anggota dapat bertukar pikiran mengenai optimalisasi komposisi deck maupun melakukan sesi latihan bersama. Sinergi antara fasilitas fisik dan ekosistem komunitas ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang suportif bagi pengembangan keterampilan para pemain di setiap tingkatan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

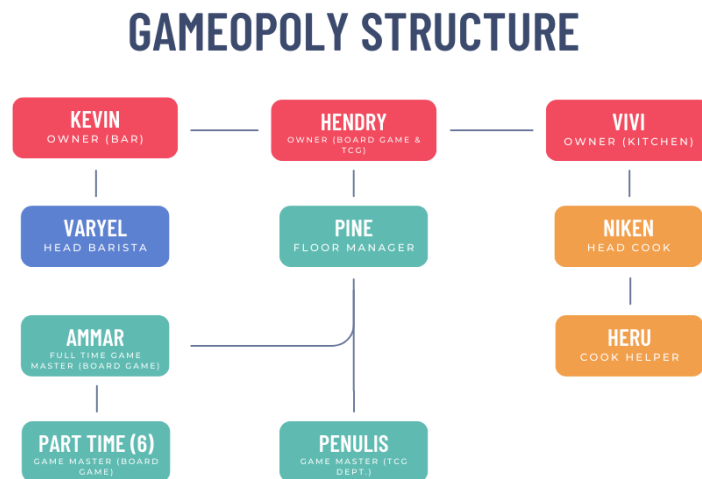
SWOT ANALYSIS



Gambar 2.2 SWOT analysis Gameopoly Boardgame & café
Sumber: penulis (2026)

Hasil analisa dari SWOT Gameopoly Board Game & Café adalah Gameopoly memiliki *strength* berupa akses untuk turnamen *official* dari Jepang serta berbagai produk *official* yang tergolong beragam ketimbang kompetitor serta harga yang lebih *affordable*. Sedangkan untuk *weakness* ada pada jumlah cabang — hanya memiliki 1 Cabang di seluruh Indonesia— dan TCG adalah *market* yang sangat *niche*. Namun ada *opportunities* yang didapatkan yakni mudahnya untuk melakukan *Brand Recognition* karena banyak event yang mengundang *Board Game* & TCG, serta seminar untuk para masyarakat yang awam mengenai *Board Game* & TCG. Dan terakhir untuk *threats* terdapat pada kompetitor yang berada sama di Gading Serpong, yang menang secara estetika tempat dan umur usaha yang sudah lebih duluan buka sebelum Gameopoly

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



*Gambar 2.3 Struktur organisasi Gameopoly Board Game & Café
Sumber: penulis (2026)*

Gameopoly Board Game & Cafe memiliki 3 pemilik yang menjadi kedudukan tertinggi dalam perusahaan. Kemudian terdapat *floor manager* yang menjadi pembimbing lapangan dari penulis dan pekerja lainnya. Selanjutnya terdapat 3 divisi berupa *Game Master* yang mengurus *customer* dan segala yang berhubungan dengan *Board Game*. Barista yang bertugas untuk menerima pesanan *customer*, membuat minuman, serta menjaga *flow*. Terakhir ada *kitchen*, dimana mereka yang mengurus semua makanan yang disajikan kepada *customer*.

Game Master dibagi lagi menjadi 2 sub-divisi yang dibagi menjadi *Game Master Board Game & Game Master TCG*. Penulis lebih berfokus ke sub-divisi *Game Master TCG* dimana penulis mengurus segala hal yang berhubungan tentang TCG mulai dari turnamen, jadwal turnamen, dokumentasi turnamen, jual beli produk, dan sosial media TCG. Sedangkan yang satunya lagi lebih berfokus pada Board Game.