

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT. Finoy Utama Sejahtera atau lebih dikenal dengan nama Extra Life Entertainment merupakan salah satu studio *indie game* di Indonesia yang berpusat di Tangerang. Extra Life Entertainment didirikan oleh Duray Philips Rompas pada tahun 2019 dan telah mengembangkan beberapa gim yang dapat ditemukan di situs steam dan Itch.io, diantaranya yaitu *Noir The Untold*, *Blood & Dice*, *Stella Gale: The Trials of Faith* dan *One Last Journey*. Sebagai perusahaan gim, Extra Life Entertainment memiliki visi dan misi untuk menciptakan sebuah permainan yang dapat memberikan pengalaman terbaik dan bermakna bagi pemain melalui aspek naratif dan visual.

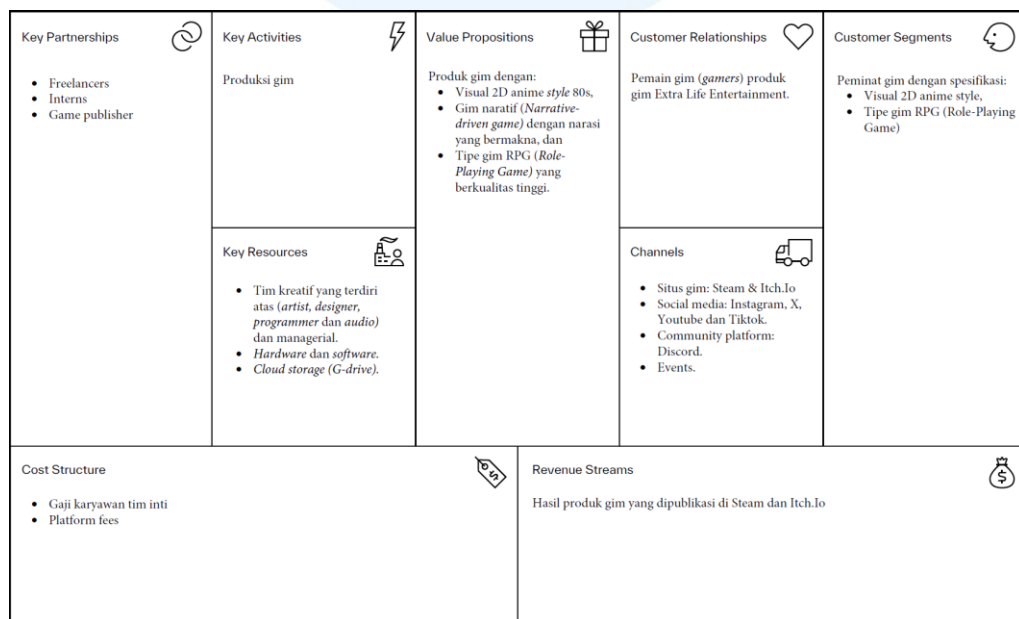


Gambar 2. 1 Logo Extra Life Entertainment.  
Sumber: Dokumentasi penulis (2026)

Gim *Stella Gale: Trials of Faith* dan *One Last Journey* menjadi dua gim ternama dari Extra Life Entertainment. *Stella Gale: Trials of Faith* telah rilis di platform Steam dan Itch.io di akhir tahun 2024, sedangkan *One Last Journey* masih dalam tahap pengembangan — tetapi sudah dikeluarkan *demo* gimnya di situs Itch.io. Pada tahun 2023, gim *One Last Journey* memasuki nominasi dalam *best story telling* di *SEA Games Awards 2023* (Saputro, 2023). Selain itu juga di event Indonesia Game Festival 2023, *One Last Journey* telah memenangkan posisi pertama kategori *best story/plot*, serta posisi kedua dari kategori *best art*, *best sound*, dan *game of the fest* (Extra Life Entertainment, 2023). Di tahun 2024

berikutnya dalam *SEA Games Awards*, gim *Stella Gale: Trials of Faith* mendapatkan penghargaan sebagai pemenang dari kategori *best score music award*, dan memasuki nominasi dari beberapa kategori yaitu, *best audio design award*, *best visual art*, *best storytelling*, *rising star award* dan *best game design award* (Toyad, 2024). Penghargaan terbaru yang didapatkan oleh Extra Life Entertainment dari gim *One Last Journey* adalah sebagai pemenang dari kategori *best visual* di Jakarta Game Fest 2025 (Extra Life Entertainment, 2025).

Untuk memahami lebih mendalam terkait dengan Extra Life Entertainment sebagai bagian dari industri kreatif, penulis melakukan analisis dengan menggunakan *Business Model Canvas* (BMC). Alat bantu ini biasa digunakan untuk menganalisis dimensi pasar melalui sembilan elemen utama sehingga diketahui cara suatu perusahaan tersebut beroperasi dan optimalisasi nilai bisnisnya. Adapun hasil gambaran analisis *business model canvas* Extra Life Entertainment yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut.



Gambar 2. 2 Business Model Canvas Extra Life Entertainment  
 Sumber: Dokumentasi penulis (2026)

Setelah melakukan analisa perusahaan dengan *Business Model Canvas*, penulis melanjutkan identifikasi *Strength, Weakness, Opportunities, Threats* (SWOT) dari Extra Life Entertainment. SWOT ini dilakukan untuk melengkapi hasil analisis dengan *business model canvas* sebelumnya terkait dengan Extra Life Entertainment sebagai salah satu perusahaan gim di industri kreatif. Berikut adalah tabel analisis SWOT Extra Life Entertainment:

Tabel 2. 1 Analisis SWOT Extra Life Entertainment

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki Anggota tim inti dengan kemampuan kompetensi dan kreativitas yang unggul.</li> <li>- Portofolio yang kuat dengan fokus dalam penciptaan gim <i>hand drawn 2D anime style</i> tahun 80-an dan tipe gim <i>Role-Playing Game</i> (RPG).</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jumlah anggota tim yang sedikit, sehingga penyelesaian proyek gim akan memakan waktu lebih lama.</li> </ul>
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil pengembangan gim <i>Stella Gale: Trials of Faith</i> dan <i>One Last Journey</i>, serta penghargaan <i>awards</i> dan nominasi yang didapatkan membuka peluang baik secara domestik dan global, seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyebaran nama Extra Life Entertainment dan produk gimnya.</li> <li>- Adanya ketertarikan untuk menjalin hubungan kerja sama atau kolaborasi dalam suatu proyek.</li> </ul> </li> </ul>
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Banyaknya keberadaan dan kemunculan studio gim lain yang sedang berkembang.</li> </ul>

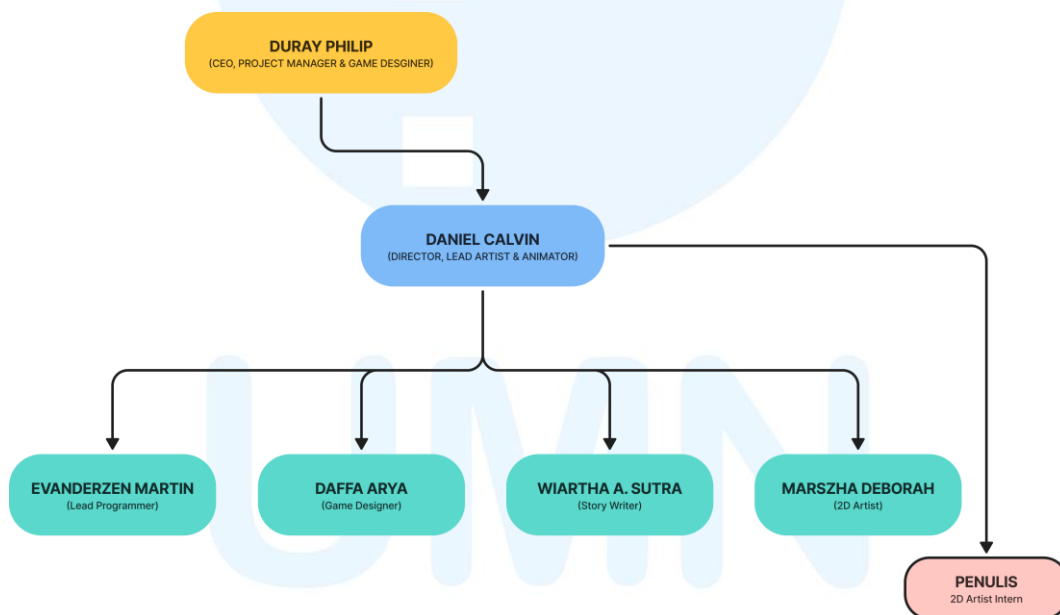
Sumber: Dokumentasi penulis (2026)

Berdasarkan hasil analisis *Business Model Canvas* dan SWOT, dapat disimpulkan bahwa Extra Life Entertainment merupakan studio gim yang berfokus dalam produksi gim *genre Role-Playing Game* (RPG) dengan visual 2D dan narasi yang bermakna, sehingga dapat memberikan pengalaman yang mengesankan bagi pemain gim. Extra Life Entertainment memiliki anggota tim inti yang kompeten namun dengan jumlah yang sedikit. Akan tetapi dengan koneksi yang dimiliki melalui *event* dan promosi di beberapa *platform* membuka jangkauan peluang kerja sama dengan banyak pihak, salah satunya dalam menuntaskan produksi gim yang sedang berlangsung. Penulis berharap Extra Life Entertainment dapat terus

mengoptimalkan nilai keunikan dari gim dan kreativitas tim yang kompeten sebagai kekuatan dalam menghadapi kelemahan dan ancaman, serta memanfaatkan peluang agar dapat memperkenalkan nama Extra Life Entertainment dan berkembang di industri kreatif tingkat domestik hingga global.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Seperti yang telah disebutkan pada latar belakang sebelumnya bahwa alur kerja tim antar departemen menjadi salah satu faktor penting atas kesuksesan suatu perusahaan. Dalam Extra Life Entertainment terdapat sejumlah anggota tim inti dan dibedakan sesuai dengan peran dan keahlian masing-masing anggota. Berikut adalah bagan struktur organisasi Extra Life Entertainment:



Gambar 2. 3 Bagan Struktur Extra Life Entertainment.  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2026).

Di studio gim Extra Life Entertainment, seluruh alur kerja diatur oleh CEO, *project manager* dan *game designer* yaitu Duray Philips Rompas, dan disertai oleh Daniel Calvin selaku *director*, *lead artist* dan animator. Selanjutnya dalam struktur, terdapat beberapa posisi penting sehingga perusahaan dan produksi gim dapat berjalan. Pertama, Evanderzen Martin sebagai *lead programmer* di departemen

*programmer*. Selanjutnya Daffa Arya sebagai *game designer* dan Wiartha Sutra sebagai *story writer* dari departemen *designer*. Dan yang terakhir adalah Marszha Deborah sebagai *2D artist* dari departemen *artist*.

Meskipun seluruh departemen berada dibawah kepemimpinan CEO, namun posisi penulis sebagai peserta magang *2D artist* tidak terlibat langsung dengannya. Seluruh peserta magang di Extra Life Entertainment sepenuhnya menjadi bagian tanggung jawab dari Daniel Calvin sebagai *director* sekaligus *supervisor*. Sehingga seluruh bentuk keperluan dan kepentingan dokumen akan dikomunikasikan kepada *supervisor* sebagai perantara kepada CEO.

