

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

PT Memento Game Studios adalah perusahaan tempat penulis melaksanakan kegiatan magang. Fokus utama perusahaan ini berada pada industri pengembangan game, mulai dari pengerjaan proyek internal hingga layanan pembuatan game untuk kebutuhan perusahaan lain (B2B). Dengan kata lain, studio ini berperan sebagai penyedia jasa kreatif sekaligus pengembang produk permainan digital.

Bagi penulis, PT Memento Game Studios menjadi tempat untuk mempraktikkan ilmu kuliah secara langsung di dunia industri. Sebagai pengantar sebelum membahas detail pengalaman magang, bagian ini akan memaparkan profil dan latar belakang singkat dari PT Memento Game Studios agar memberikan gambaran yang jelas mengenai identitas perusahaan.

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT Memento Game Studios mulai beroperasi pada tanggal 22 Januari 2021. Berdirinya studio ini dipelopori oleh lima rekan mahasiswa, yaitu Arrizki Ramadhan, Ruben Ray Wolff, Hans Sokya, Nicholas Robert Beckham, dan Ario Mardiko. Berawal dari minat yang besar terhadap dunia permainan digital, mereka sepakat untuk membangun wadah profesional sendiri. Hal ini juga didasari oleh latar belakang pendidikan para pendirinya yang memang fokus pada pengembangan gim, sehingga mereka ingin menerapkan ilmu tersebut untuk menciptakan karya yang berbeda dari produk yang sudah banyak beredar di pasar lokal.



Gambar 2.1. Logo PT Memento Game Studios

Nama "Memento" diambil dari bahasa Latin yang bermakna "sesuatu untuk diingat". Melalui identitas ini, para pendiri berharap setiap gim yang mereka hasilkan bisa memberikan kesan yang mendalam bagi siapa pun yang memainkannya. Berdasarkan diskusi penulis dengan Bapak Arrizki Ramadhan selaku supervisor, studio ini didirikan dengan semangat untuk membawa inovasi baru. Mereka ingin menghadirkan gim yang memiliki alur cerita unik dan elemen kejutan yang tidak biasa, guna menghindari kejenuhan terhadap genre gim yang itu-itu saja di Indonesia.

Dalam perjalanannya, Memento sempat memperluas jangkauan bisnis mereka pada tahun 2023 dengan merambah skema *Business to Business* (B2B). Di fase tersebut, perusahaan banyak membantu klien korporasi dalam membuat media pemasaran interaktif, alat simulasi pelatihan, hingga penerapan sistem gim dalam aktivitas bisnis (*gamification*). Salah satu pencapaian penting yang diraih adalah kepercayaan untuk menggarap proyek berskala nasional bersama Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) pada tahun 2024.

Saat ini, meski masih melayani berbagai jasa digital seperti pengembangan *website* dan aset AR/VR, PT Memento Game Studios sedang berfokus kembali pada misi utama mereka, yaitu memproduksi gim mandiri. Fokus pengembangan saat ini mengarah pada proyek gim internal dengan gaya visual 2.5D yang lebih mendetail. Langkah ini diambil oleh kedua *founder* yang masih aktif untuk memastikan bahwa studio tetap bisa melahirkan karya orisinal yang kompetitif, sembari tetap menjaga stabilitas bisnis melalui layanan jasa profesional.

Sebagai bukti nyata dari perjalanan dan komitmen perusahaan dalam menghadirkan narasi serta pengalaman yang unik, PT Memento Game Studios telah menghasilkan berbagai karya digital. Berikut adalah beberapa gambaran portofolio yang merepresentasikan fokus kreatif studio:

- **Batik Simulator**

Genre: Simulasi / Kasual

Latar: Lokakarya Batik Tradisional

Deskripsi: Pemain berperan sebagai pengrajin batik yang harus mengaplikasikan malam (lilin panas) secara hati-hati menggunakan canting pada kain putih yang dibentangkan di atas gawangan. Di sudut kanan atas, terdapat motif referensi berupa pola batik kawung cokelat klasik yang harus ditiru oleh pemain. Sebuah *progress bar* (bilah kemajuan) di bagian atas melacak seberapa banyak pekerjaan yang telah diselesaikan. Tantangan

utamanya adalah menelusuri pola dengan presisi, menghindari tetesan malam yang berlebihan, dan menyelesaikan motif sebelum waktu habis. Gim ini memperkenalkan pemain pada warisan budaya Indonesia melalui pengalaman digital membuat batik secara langsung.

- **Human Rights Interactive Experience**

Genre: Bermain Peran (*Role-playing*)

Deskripsi: Sebuah pengalaman interaktif berupa eksperimen sosial untuk memahami perbedaan pendapat dan toleransi. Pemain diminta menuliskan pendapat mereka tentang salah satu dari 10 isu hak asasi manusia, lalu membaca pendapat asli dari pemain lain. Menggunakan mekanik geser (*swipe*), pemain menandai pendapat yang mereka setuju atau tidak. Pada akhirnya, gim akan menampilkan semua pendapat yang ditolak dan memberikan dilema: menyeretnya ke tempat sampah untuk menghapusnya selamanya, atau membuang pilihan tersebut untuk menghargai keberagaman. Ini bukan sekadar gim tentang menang atau kalah, melainkan sebuah cermin introspeksi: apakah kita benar-benar menjunjung kebebasan berpendapat ketika dihadapkan pada suara yang bertentangan dengan nilai-nilai kita? Dengan waktu hitung mundur dan layar yang semakin gelap, gim ini menciptakan tekanan psikologis yang menyimulasikan godaan untuk "membungkam" pihak lain di dunia digital nyata.

- **Teh Rasa**

Genre: Simulasi

Latar: Kedai Minuman Teh Ruang Terbuka di Taman Kota

Deskripsi: Pemain mengelola kios minuman teh bernama "Teh Rasa" yang dijalankan oleh seorang gadis bercelemek cokelat. Meja kasir dilengkapi dengan berbagai persediaan: botol sirup perasa, tumpukan gelas, air panas, daun teh hijau, daun teh hitam, *chamomile*, melati, *mint*, dan sebagainya. Alur permainan (*gameplay*) berpusat pada kemampuan melayani pelanggan dengan cepat dan akurat, memilih rasa teh yang tepat sesuai pesanan, menyeduhnya, dan menyajikannya sebelum pelanggan kehilangan kesabaran. Semakin ramai taman, semakin tinggi tingkat kesulitannya. Gim ini menghidupkan pesona budaya minum teh khas Indonesia melalui paduan visual yang cerah dan ceria.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

PT Memento Game Studios memiliki pandangan strategis yang jelas dalam menjalankan operasionalnya. Visi dan misi perusahaan bukan sekadar slogan, melainkan menjadi komitmen bagi seluruh anggota tim dalam setiap proses kreatif pengembangan gim. Adapun visi dan misi dari PT Memento Game Studios adalah sebagai berikut:

2.2.1 Visi

Visi dari PT Memento Game Studios adalah menjadi inovator terdepan di industri *gaming* global melalui penciptaan pengalaman yang unik dan berkesan. Perusahaan bertekad untuk menjadi wadah yang menggabungkan kemajuan teknologi dengan kreativitas tanpa batas, sehingga mampu menghasilkan karya yang relevan dan kompetitif di tengah perkembangan zaman.

2.2.2 Misi

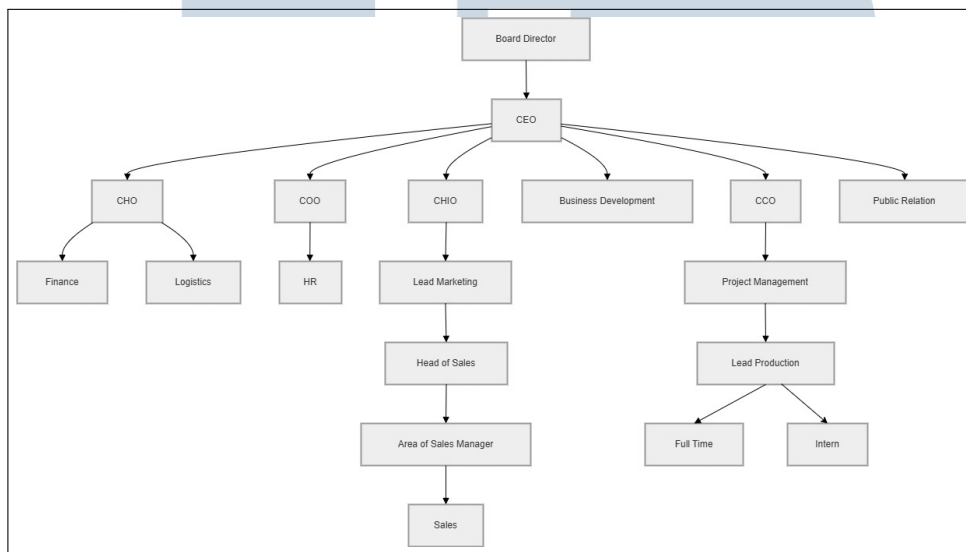
Untuk mewujudkan visi tersebut, PT Memento Game Studios menetapkan misi yang tertuang dalam poin-poin berikut:

1. **Mendefinisikan Ulang Narasi Interaktif:** Memento berkomitmen untuk mengubah cara bercerita dalam sebuah gim melalui perpaduan estetika visual yang premium dengan mekanisme permainan yang mendalam (*immersive gameplay*).
2. **Menciptakan Momen yang Berkesan:** Sesuai dengan filosofi namanya, perusahaan percaya pada kekuatan '*Mementos*', yaitu menciptakan momen-momen signifikan dalam gim yang akan terus diingat oleh pemain bahkan setelah permainan berakhir.
3. **Inovasi pada Titik Sentuh Digital:** Menghadirkan kualitas di setiap interaksi digital sehingga setiap pengguna merasakan pengalaman yang personal dan bernilai tinggi.

Melalui visi dan misi ini, PT Memento Game Studios berusaha memastikan bahwa setiap produk yang dihasilkan, baik proyek internal maupun layanan B2B, selalu mengedepankan kualitas artistik dan kepuasan pengalaman pengguna.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi di PT Memento Game Studios dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan alur kerja yang kolaboratif, terutama dalam menjembatani antara visi kreatif dan implementasi teknis. Keberadaan bagan ini menjadi krusial bagi perusahaan untuk memastikan setiap personel memahami garis koordinasi serta tanggung jawabnya masing-masing. Gambaran lengkap mengenai susunan hierarki perusahaan dapat dicermati pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Struktur Organisasi PT Memento Game Studios

Sumber: PT Memento Game Studios

Secara struktural, posisi tertinggi ditempati oleh *Board of Director* yang membawahi *CEO (Chief Executive Officer)*. Di bawah kepemimpinan CEO, terdapat enam pilar utama yang menyokong operasional studio, yaitu:

- **Chief Creative Officer (CCO):** Menanggung tanggung jawab penuh atas sisi produksi dan teknis. Di bawah divisi ini, terdapat *Project Manager* yang mengawasi jalannya pengembangan gim secara mendetail melalui unit *Lead Production*.
- **Chief Marketing Officer (CMO):** Berfokus pada upaya komersialisasi produk, pengelolaan *brand*, hingga kampanye digital di media sosial.
- **Chief Financial Officer (CFO):** Mengatur tata kelola keuangan perusahaan, termasuk di dalamnya manajemen logistik dan kebutuhan finansial operasional.

- **Chief Operating Officer (COO):** Menangani aspek manajerial internal, mulai dari administrasi hingga pengelolaan sumber daya manusia (*Human Resource*).
- **Business Development:** Bertugas mencari celah pasar baru, melakukan analisis tren industri gim, serta membangun relasi strategis dengan klien B2B.
- **Public Relation:** Berperan sebagai jembatan komunikasi antara perusahaan dengan pihak luar untuk menjaga reputasi organisasi.

Pada pelaksanaan program magang ini, penulis ditempatkan pada posisi **Game Programmer** yang secara hierarki teknis berada di bawah naungan departemen produksi. Dalam kesehariannya, penulis bekerja di bawah supervisi langsung Bapak **Arrizki Ramadhan** yang bertindak sebagai *Project Manager*. Fokus utama penulis dalam posisi ini adalah melakukan implementasi logika permainan, pengembangan fitur-fitur teknis, hingga memastikan optimasi kode pada proyek gim yang sedang dikembangkan oleh studio.

Interaksi kerja penulis melibatkan koordinasi intensif dengan *Project Manager* untuk memastikan bahwa setiap *milestone* pengembangan tercapai sesuai dengan *technical requirements* yang telah ditetapkan. Dengan berada di posisi ini, penulis mendapatkan pengalaman nyata mengenai bagaimana alur kerja seorang pengembang perangkat lunak dalam industri gim profesional, mulai dari fase *prototyping* hingga penyelesaian *bug* teknis yang kompleks.

