

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

PT Berang Berang Sibuk atau Busy Beaver Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan gim yang didirikan pada tahun 2023. Saat ini, perusahaan tersebut tengah berfokus pada pengembangan proyek gim yang dirancang untuk menghadirkan karya dengan kualitas yang mampu bersaing di pasar yang lebih luas. Berikut merupakan penjabaran mengenai profil serta sejarah berdirinya PT Berang Berang Sibuk.

2.1.1 Profil Perusahaan

Busy Beaver Studio merupakan perusahaan yang berfokus pada pengembangan video gim, yang dikerjakan melalui kolaborasi tim yang mencakup bidang desain, pemrograman, hingga pengembangan visual. Visi perusahaan adalah menjadi studio pengembang gim terkemuka dari Indonesia yang mampu menghasilkan gim berkualitas dengan standar internasional serta memperoleh pengakuan di tingkat global. Untuk mewujudkan visi tersebut, perusahaan memiliki beberapa misi utama, yaitu mendorong pengembangan talenta muda Indonesia agar dapat bekerja dengan standar profesional, menyediakan ruang kerja yang inklusif dan kreatif bagi tenaga profesional terampil termasuk penyandang disabilitas, serta berkontribusi dalam menghidupkan kembali industri gim buatan Indonesia sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap ekosistem industri gim nasional.



Gambar 2.1 Logo Busy Beaver Studio
Sumber: <https://busybeaverstudio.com/>

Selain itu, nama dan logo perusahaan memiliki filosofi yang mencerminkan nilai dan semangat kerja studio. Berang-berang dikenal sebagai hewan yang bekerja secara konsisten sepanjang tahun dalam membangun dan merawat bendungan serta tempat tinggalnya, terutama saat mempersiapkan diri menghadapi musim dingin. Hewan ini memiliki kemampuan untuk menciptakan, memodifikasi, dan menjaga ekosistem tempat tinggalnya, sehingga memberikan pengaruh besar terhadap keberagaman hayati di sekitarnya. Aktivitas berang-berang yang membawa kayu ke dalam air juga membantu menyediakan sumber makanan dan tempat berlindung bagi berbagai organisme lain.

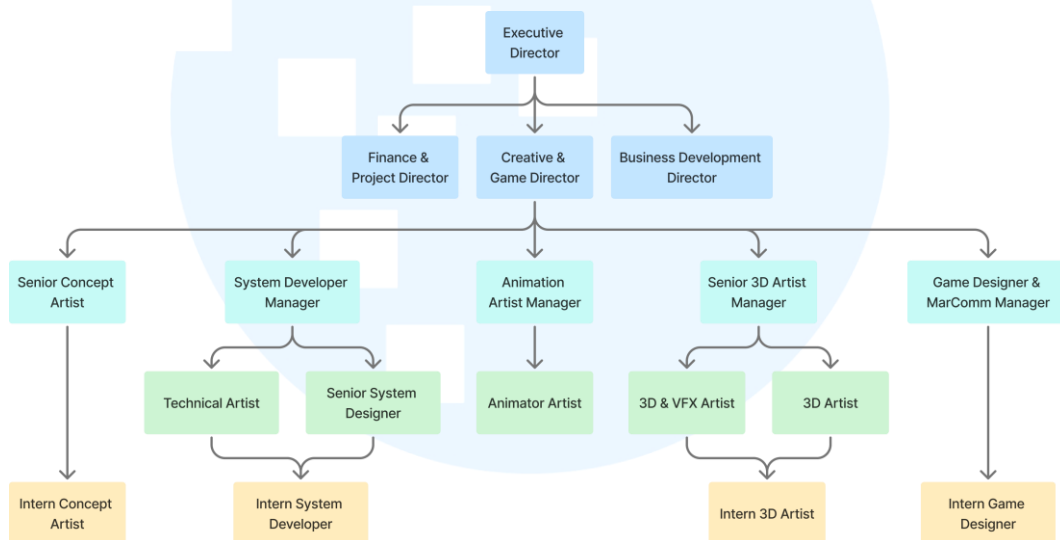
2.1.2 Sejarah Perusahaan

Busy Beaver Studio didirikan pada Agustus 2023 oleh 4 sahabat yang telah lama saling mengenal dan memiliki latar belakang serta pengalaman yang kuat dalam bidang manajemen proyek (Busy Beaver, 2026), yaitu Alex Lie, Victor Sugianto, Rendy Mainar, dan Wilsen Lius. Pada tahap awal pendiriannya, perusahaan ini hanya terdiri dari 4 orang pendiri yang belum memiliki pengalaman langsung dalam industri pengembangan gim. Meskipun demikian, melalui proses pembelajaran, eksplorasi, serta kerja sama tim, studio ini mulai berkembang secara bertahap. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan pengembangan proyek dan perluasan tim produksi, jumlah anggota perusahaan pun mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.

Berdasarkan wawancara dengan *art director*, pada tahun 2024 Busy Beaver Studio menambah jumlah karyawan sehingga total anggota tim mencapai 9 orang. Pertumbuhan tersebut terus berlanjut hingga Januari 2026, di mana jumlah karyawan meningkat secara signifikan menjadi 21 orang. Perkembangan ini menunjukkan komitmen perusahaan dalam membangun tim yang semakin kuat untuk mendukung proses pengembangan gim serta memperluas kapasitas produksi studio.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Pada Busy Beaver Studio terdapat struktur organisasi perusahaan yang terdiri dari berbagai posisi dengan peran dan tanggung jawab masing-masing. Melalui koordinasi dan kerja sama antar divisi, setiap anggota tim dapat berkontribusi secara optimal dalam proses pengembangan gim sehingga proyek yang dihasilkan dapat mencapai kualitas yang maksimal. Berikut merupakan penjabaran mengenai bagan struktur organisasi.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan Busy Beaver
Sumber: Liono/ Dokumentasi Perusahaan (2026)

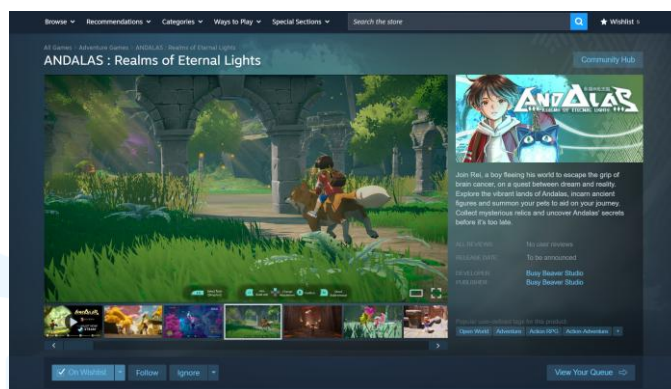
Struktur organisasi dipimpin oleh *Executive Director* yang bertanggung jawab atas arah strategis dan operasional perusahaan. Di bawahnya terdapat 3 posisi utama yaitu *Finance & Project Director*, *Creative & Game Director*, dan *Business Development Director* yang masing-masing mengelola aspek keuangan dan proyek, pengembangan gim, dan pengembangan bisnis. Pada tingkat operasional, terdapat beberapa posisi yang memimpin bidang kerja spesifik seperti *Senior Concept Artist*, *System Developer Manager*, *Animation Artist Manager*, *Senior 3D Artist Manager*, serta *Game Designer & Marketing Communication Manager*. Setiap posisi tersebut membawahi tim masing-masing, termasuk *artist*, desainer, dan animator, serta didukung oleh beberapa posisi *intern*. Penulis tergabung dalam tim *concept artist* yang terdiri atas 2 orang *intern*, termasuk penulis.

2.3 Portofolio Perusahaan

Sejak didirikan pada tahun 2023, Busy Beaver Studio mulai mengembangkan gim sekaligus IP orisinal yang berjudul Andalas. Proyek ini menjadi salah satu fokus utama perusahaan dalam menghasilkan karya mandiri yang merepresentasikan identitas studio. Dalam perjalanannya, Busy Beaver Studio juga melakukan berbagai upaya promosi dan publikasi untuk memperkenalkan proyek tersebut kepada masyarakat. Salah satu strategi yang diterapkan adalah memanfaatkan berbagai platform media sosial sebagai sarana komunikasi untuk membangun minat audiens sekaligus memperluas penyebaran informasi mengenai gim yang sedang dikembangkan.

1. Gim Andalas: Realms of Eternal Lights

Produk utama yang saat ini sedang dikembangkan oleh Busy Beaver Studio adalah gim berjudul Andalas: Realms of Eternal Light. Gim ini merupakan permainan 3D *open world* bergenre RPG. Pemain akan diajak menjelajahi dunia fantasi Andalas yang luas melalui berbagai aktivitas eksplorasi, pemecahan teka-teki, serta menghadapi tantangan yang ada di dalam permainan.



Gambar 2.2 Gim Andalas di Steam
Sumber: <https://store.steampowered.com/app/3367720...>

Cerita dalam gim ini berpusat pada seorang anak laki-laki bernama Rei yang harus mengungkap berbagai rahasia kuno yang tersembunyi di dunia Andalas. Dalam perjalanannya, Rei memanfaatkan kekuatan kuno yang telah lama terlupakan, menjelajahi berbagai kerajaan,

serta menghadapi berbagai rintangan untuk menentukan takdirnya dan mengembalikan keseimbangan dunia yang berada di ambang kehancuran. Gim ini direncanakan akan dirilis pada beberapa platform, yaitu PC melalui Steam, serta konsol seperti Xbox, PlayStation, dan Nintendo Switch.

2. *Merchandise*

Sebagai upaya untuk meningkatkan *engagement* terhadap gim, perusahaan juga menghadirkan produk pendukung berupa *merchandise*. *Merchandise* tersebut diberikan sebagai bentuk *reward* atau *freebies* kepada pemain yang telah menyelesaikan versi demo dari gim. Pembagian *merchandise* ini biasanya dilakukan dalam berbagai acara yang berkaitan dengan industri gim, salah satunya pada acara Game to Game Festival. Melalui strategi ini, perusahaan tidak hanya memperkenalkan gim kepada pengunjung acara, tetapi juga membangun interaksi yang lebih dekat dengan audiens serta meningkatkan minat pemain terhadap proyek gim yang sedang dikembangkan.



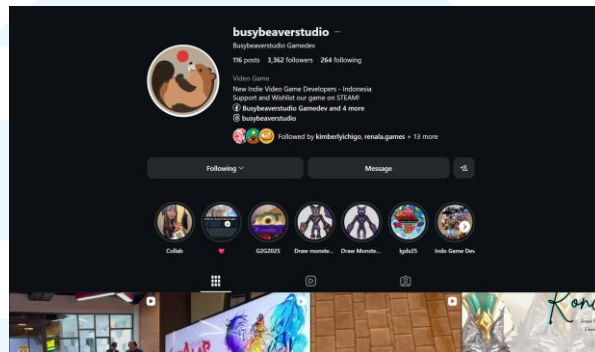
Gambar 2.3 *Merchandise* Andalas

Sumber: <https://www.instagram.com/p/DRCGvaP...>

3. **Media Sosial**

Busy Beaver Studio memanfaatkan berbagai platform media sosial sebagai sarana promosi sekaligus komunikasi dengan publik. Secara rutin melalui media sosial tersebut membagikan berbagai konten yang berkaitan dengan aktivitas studio, perkembangan proses pengembangan

gim, serta pembaruan mengenai proyek yang sedang dikerjakan. Strategi ini dilakukan untuk memperkenalkan gim yang sedang dikembangkan sekaligus membangun ketertarikan dan keterlibatan audiens terhadap proyek perusahaan.



Gambar 2.4 Media Sosial Instagram Busy Beaver Studio
Sumber: <https://www.instagram.com/busybeaverstudio?utm...>

Selain itu, pada akun Instagram juga ditampilkan berbagai ilustrasi yang dibuat untuk merayakan hari-hari besar maupun hari libur nasional. Ilustrasi tersebut diunggah sebagai bagian dari konten media sosial perusahaan. Melalui konten tersebut, perusahaan dapat berinteraksi dengan audiens sekaligus membagikan karya visual kepada publik.



Gambar 2.5 Post Hari Natal Instagram Busy Beaver Studio
Sumber: <https://www.instagram.com/p/DSq3...>