

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Badan Usaha

PT *Busy Beaver Studio* adalah sebuah perusahaan teknologi yang memiliki fokus terhadap *game development*. *Busy Beaver Studio* didirikan pada tanggal 2023 Agustus oleh empat *Founders*, yang memiliki tujuan untuk mengembangkan talenta yang berada pada Indonesia, serta untuk meningkatkan standar *game* yang terdapat pada Indonesia sampai setingkat internasional.

2.1.1 Profil Badan Usaha

Menurut *website* utama *Busy Beaver Studio*, BBS adalah perusahaan *game development* asal Indonesia yang memiliki tujuan untuk mengembangkan talenta dan standar *game development* di Indonesia. (*Busy Beaver Studio*, 2025). Perusahaan BBS didirikan pada tahun 2023 oleh empat *Founders* dan kini telah merancang sebuah *IP* yang dikenal oleh figur penting pada dunia *gaming* di Indonesia. Visi dari BBS adalah untuk menjadi studio *game development* terbesar di Indonesia yang merancang *games* dengan kualitas dan digemar secara internasional. BBS serta memiliki misi untuk mempromosikan individu bertalenta yang berada di Indonesia agar dapat berkerja dengan tingkat internasional, menciptakan sebuah tempat bagi yang kekurangan untuk dapat berkerja dibidang kreatif, dan serta untuk merevitalisasikan industry *video game* di Indonesia dan menciptakan dampak besar terhadap ekosistem *game development*.



Gambar 2.1 Logo Busy Beaver Studio

IP yang dirancang adalah sebuah permainan *video game* atas nama *Andalas*, permainan tersebut adalah sebuah gim *adventure fantasy* dimana

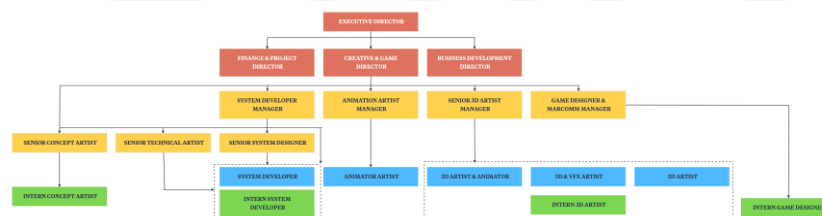
pemain mengalami cerita dari dunia Andalas melalui pemeran utamanya bernama Rei. (Busy Beaver Studio, 2025). PT BBS menjalankan berbagai proyek untuk mengembangkan *IP* Andalas, perihal tersebut mencakup mengikuti *game events* atau *conventions* seperti *Gamers 2 gamers*, Serta terdapat upaya melalui *merchandise* seperti gantungan kunci, *mini artbook*, *stickers*, dan serta *collectible playing cards*.

2.1.2 Sejarah Badan Usaha

Busy Beaver Studio dirancang oleh empat *Founders* muda pada tahun 2023 pada bulan Agustus, dimana keempat *founders* tersebut membangun PT Busy Beaver Studio untuk memulai *game development* mereka. Dinyatakan oleh salah satu *Founder* perusahaan, BBS pada pertama kali dibangun hanya terdiri atas keempat *Founders* tersebut yang tidak memiliki pengetahuan terhadap perancangan desain sebuah *game*. Tetapi selama waktu berjalan keempat *Founders* mempelajari perihal yang dibutuhkan dalam menjalani sebuah perusahaan *game* dan pekerja yang berada dibawah Busy Beaver Studio menjadi membesar dengan jumlah 12 pekerja, yang terus berkembang sampai kini yang terdiri atas 21 sampai 22 pekerja termasuk penulis.

2.2 Struktur Organisasi Badan Usaha

Untuk memastikan kelancaran perjalanan perancangan proyek, PT Busy Beaver Studio telah merancang struktur organisasi sebagai upaya penciptaan koordinasi yang baik antar pekerja.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Badan Usaha PT Busy Beaver Studio

Perusahaan BBS beroperasi dibawah salah satu *founder* yang berkerja sebagai *executive director* dimana terdapat tiga *founders* yang berkerja

berdampingan dalam bidang yang berbeda yaitu *finance & project director*, *business development director*, dan *creative & game director* atas nama Victor Soegianto dimana penulis berkerja dibawah dirinya. Dalam perjalanan magang penulis berkerja didalam posisi *intern concept artist* yang berkerja dibawah divisi *2D artist* dengan *Supervisor* yang memiliki posisi *senior concept artist*. Tim yang terdapat pada divisi *2D artist* memiliki tugas untuk merancang berbagai perihal yang berhubungan dengan elemen desain bersifat dua dimensi seperti, *instagram posts*, *icons*, *UI/UX*, *concept art*, dan *illustrations*.

2.3 Portofolio Badan Usaha

Portfolio utama yang dapat ditemukan yang dirancang oleh Busy Beavers Studio adalah *IP* utama mereka atas nama Andalas. PT Busy Beaver Studio serta telah menghasilkan berbagai karya dalam upaya perkembangan *IP* Andalas terhadap target yang ingin ditunjukan. Perihal ini dapat ditemukan pada produk *merchandise* yang dirancang untuk memberikan insentif terhadap Pemain ketika menghadiri suatu *gaming convention*, serta terdapat *post media sosial* yang memiliki unsur ilustrasi yang digunakan untuk merayakan hari perayaan. Berikut karya dan portfolio yang telah dirancang Busy Beavers Studio:

2.3.1 Video Game Andalas

Karya atau portfolio utama yang dirancang oleh Busy Beaver Studio adalah *IP* utama yang dimiliki atas nama Andalas. *Game* tersebut adalah sebuah permainan dalam *genre Fantasy Adventure* dimana pemain dapat menjelajahi dunia fantasi dan melawan monster pada dunia tersebut. Andalas serta memiliki elemen *genre* permainan *Homebuilding* dimana pemain dapat mengembangkan sebuah kota. Melalui deskripsi yang terdapat pada *website* utama Busy Beaver Studio.

Andalas mengambil inspirasi dari berbagai media permainan lain dalam genre yang sejalan, contoh utama adalah sebuah *video game* atas nama *Legends of Zelda: Breath of the Wild* dimana BBS mengambil inspirasi dunia fantasi dan *gameplay* yang bersifat menjelajahi dunia.



Gambar 2.3 Poster Andalas
Sumber: Steam (2026)

Permainan *video game* Andalas ingin ditujukan untuk berbagai macam pemain dimana *game* tersebut dapat dinikmati oleh berbagai individu yang berbeda umur ataupun kelamin oleh karena itu *gameplay* dari permainan bersifat campuran antara petualangan dan *homebuilding*.

2.3.2 Merchandise Andalas

Dalam upaya BBS untuk mengembangkan *IP* Andalas, dirancangnya berbagai *merchandise* sebagai media promosi terhadap target. Produk yang termasuk kedalam *merchandise* yang dijualkan adalah *keychains*, *stickers*, *mini artbook*, dan serta *playing cards*.



Gambar 2. 4 Merchandise Andalas
Sumber: Busy Beaver Studio (2026)

Merchandise tersebut digunakan oleh BBS untuk menarik pemain untuk mengikuti kegiatan pada sebuah *convention*, dan serta digunakan sebagai

sebuah metode penggemar atau pemain untuk mendukung perkembangan Andalas melalui pembelian *merchandise*. Perihal ini dijalankan melalui sebuah *event* dimana PT Busy Beaver Studio menghadiri sebuah panel dan *merchandise* tersebut dapat diraih melalui dua metode, yaitu melalui penyelesaian “*tasks*” yang diberikan oleh BBS seperti menjalni *playtests*, dan melalui *direct purchase* pada *booth* atau *panel* yang dihadiri.

2.3.1 Instagram Posts

Dalam upaya untuk mengembangkan *online presence IP* utama Busy Beaver Studio atas nama Andalas, dirancang berbagai ilustrasi pendukung yang disebarakan melalui media sosial.



Gambar 2.5 Instagram Post Andalas
Sumber: Busy Beaver Studio (2025)

Ilustrasi yang dirancang untuk mendukung hari perayaan seperti pada hari natal, paskah, idul firtri, dan lainnya lagi. Gambar yang dirancang menggunakan karakter atau tokoh yang berada pada *IP* Andalas terutama karakter utama *IP* atas nama Rei. Melalui *social media posts* yang menggambarkan karakter Andalas merayakan hari perayaan tersebut, *online presence* dari *brand* menjadi luas dan kuat.