

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Perusahaan

Nama Perusahaan : Mechanimotion Studio  
Nama Media : Developer Game  
Jenis Media : Developer Game  
Alamat : Jl. Tenggilis Timur VII Blok HH No.1, Surabaya  
Telp / Fax : (081)-23110935  
Email : adhi@mechanimotion.com  
Website : -

#### 2.2 Sejarah Singkat Mojiken Studio

Mechanimotion Studio terletak di Jl. Tenggilis Timur VII Blok HH No.1 Surabaya, Jawa Timur. Mechanimotion Studio adalah studio pengembang *game* indie yang berbasis di Surabaya. Tim yang terdiri dari orang-orang yang mempunyai kreativitas yang percaya bahwa permainan menyenangkan dapat membawa dampak positif bagi kehidupan kita.

Berawal dari ketertarikan *founder* Mechanimotion Studio, Adichipta R. Wirawan dan Bonnie Soehirman akan dunia *game* membuat menginisiasi sebuah bisnis yang bergerak pada bidang pembuatan *game*. Pada tahun 2012, berdirilah sebuah perusahaan yang bergerak di *Transmedia Storytelling* bernama Mechanimotion Studio yang berbasis di Surabaya.

### 2.3 Overview Perusahaan

Dalam melakukan sebuah kerja praktik, sangat penting sekali dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan disekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan nanti ketika melakukan masa kerja. Mechanimotion Studio mempunyai kantor sendiri yang beralamatkan di Jl. Tenggilis Timur VII Blok HH No.1 Surabaya, Jawa Timur Tampak dari gambar 2.1, gambar 2.2, gambar 2.3 dan gambar 2.4 merupakan tempat di Mechanimotion Studio, visualisasinya yakni:



Gambar 2.1 Logo Perusahaan

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 2.2 Lokasi Perusahaan  
(Sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com))



Gambar 2.3 Ruang Kerja di Mechanimotion Studio  
(Sumber: Dokumen Mechanimotion Studio)



Gambar 2.4 Tim Mechanimotion Studio  
(Sumber: Dokumen Mechanimotion Studio)

#### 2.4 Visi dan Misi

Adapun Visi dan Misi dari Mechanimotion Studio:

Visi dari Mechanimotion Studio adalah sebagai perusahaan pengembang *game* untuk membuat *video game* yang mendorong batas-batas dengan serius menyenangkan pengerjaan untuk memberikan pengalaman tak terlupakan. dan Misi dari Mechanimotion Studio adalah menggabungkan talenta-talenta berbakat di bidangnya, melakukan manajemen yang baik agar dapat bekerja sama secara menyenangkan untuk menjadi satu kesatuan tim sehingga dapat menghasilkan produk-produk yang berkualitas.

## 2.5 Job Description

Di dalam Mechanimotion Studio memiliki berbagai macam bagian *job description*, yaitu:

1. *Game Designer* adalah sebuah divisi *designer*, dimana bagian tersebut bertugas menentukan dan mendesain alur, tipe, dan tampilan *game* yang akan dibuat seperti yang diinginkan. *Game designer* termasuk dalam *pre-production stage*, yang berarti *game designer* bekerja sebelum *game artist* dan programmer.
2. *Game Artist* adalah sebuah divisi yang bertugas membuat karakter dalam *game*. Biasanya divisi ini diisi oleh orang-orang yang memiliki kreatifitas tinggi dalam mendesain karakter
3. *Programmer* adalah divisi yang membuat *source code* dari desain *game* tersebut sebelum diimplementasikan pada perangkat keras, peran *programmer* sangat penting dalam pembuatan *game*.
4. *Composer (Music Editor)* adalah seseorang yang mempunyai tugas membuat dan menyisipkan efek suara dalam *game* agar suasana *game* tersebut lebih nyata dan lebih menarik.

## 2.6 Hasil Karya *Game* di Mechanimotion Studio

Berikut ini adalah beberapa contoh karya *game* yang telah dibuat oleh Mechanimotion Studio:



Gambar 2.5 *Game The Adventures of Wanara*

(Sumber: Dokumen Mechanimotion Studio)

Dalam Gambar 2.5 *Game The Adventures of Wanara*, game ini mengisahkan tentang seorang petualang yang bernama Naradja, keturunan Rama. Petualangan *player* dimulai dengan menyusuri satu pulau ke pulau lainnya. Setiap pulau terdiri dari 3 level. *Player* akan berjalan dari suatu *level* ke *level* lainnya. Setiap *level* disini ditandai dengan adanya suatu kuil. Kuil di sini juga berfungsi sebagai *checkpoint*. Sepanjang perjalanan *player* akan menemui beragam musuh. Karena *player* berjalan sendirian, sistem pertarungan disini adalah satu lawan satu. Ada 2 jenis *attack* yang bisa *player* lakukan, *attack* dengan *Astra* (senjata) atau dengan *Mantra* (*magic*).



Gambar 2.6 *Gameplay The Adventures of Wanara*  
(Sumber: Dokumen Mechanimotion Studio)

Dalam Gambar 2.6 *Gameplay The Adventures of Wanara*, *player* diminta memilih untuk menggunakan *astra* atau *mantra*. Setelah memilih jenis *astra* atau *mantra* yang diinginkan, *player* akan dihadapkan dengan sebuah cakram yang terbentuk dari 9 *dots* (titik). *Player* harus mengingat bentuk pola yang tergambar ada *dots* tersebut, lalu menggambarkannya kembali untuk melakukan eksekusi *mantra* atau *astra* dengan cara swipe pada *dots* tersebut.



Gambar 2.7 *Game Garuda riders vol.1 : Runaway*  
(Sumber: Dokumen Mechanimotion Studio)

Dalam Gambar 2.7 *Game Garuda riders vol.1 : Runaway* tidak bisa dikatakan sebagai game murni karena lebih banyak menyerupai komik untuk jalan cerita yang diambil. Atau lebih tepatnya bisa disebut *gamebook* seperti yang telah dibuat oleh *TinMan Games* dalam *Fighting Fantasy: Blood of Zombie*, Game ini menceritakan kisah kepahlawanan Ramayana. *Player* akan bermain sebagai Naradja yang harus mencegah bangkitnya raja iblis dari dalam dirinya dengan cara mengumpulkan 8 elemen dewa.



Gambar 2.8 *Game Garuda riders vol.1 : Runaway*  
(Sumber: Dokumen Mechanimotion Studio)