



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Alps King Pte.Ltd, adalah *Game Developer* yang berbasis di Singapura dan mulai mengembangkan sayapnya ke Indonesia. Alps King Pte.,Ltd Indonesia mulai berdiri sejak Desember 2011, untuk keperluan administrasi lokal, dll PT Alps King Pte., Ltd. Indonesia dikenal sebagai Agung Teknologi Sistem (ATS). Namun untuk keperluan internasional perusahaan ini tetap menyangand nama PT Alps King. Pte., Ltd. Perusahaan *game* ini bermula dari kecintaan Andrew Tanoto pada *game*, terutama *game* MMORTS. Maka terbentuklah sebuah studio *game* berawal dari 5 *staff* dan sebuah kantor di Daerah Istimewa Yogyakarta yang kini sudah pindah ke Jakarta dan memiliki lebih dari 10 *staff* tetap (tidak termasuk *freelancer* *outsorce*)

Menurut Ananda, dalam salah satu blognya <http://ananda-7.blogspot.com/2012/03/game-komputer-jenis-jenis-game-komputer.html#ixzz2Bbycsd94> menyebutkan bahwa Klasifikasi video *game* :

1.) Simulation Games

Video *Game* jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detail berbagai faktor. Dari mencari jodoh dan pekerjaan, membangun rumah,

gedung hingga kota, mengatur pajak dan dana kota hingga keputusan memecat atau menambah karyawan. Dunia kehidupan rumah tangga



sampai bisnis membangun konglomerasi, dari jualan limun pinggir jalan hingga membangun laboratorium *cloning*. Video *Game* jenis ini membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas. Contoh: Sim City.

2.) First Person Shooter(FPS)

Sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contoh : Call of Duty, Counter Strike.

3.) Real-Time Strategy(RTS)

Merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

4.) RPG (Role Playing *Game*)

adalah *game* yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

5.) Cross-Platform Online

Merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja need for speed undercover dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan hardware/console *game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

6.) Browser Games

Merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan *game* ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.

7.) Casual games

Sesuai namanya, *game* yang casual itu tidak kompleks, mainnya rileks dan sangat mudah untuk dipelajari (bahkan cenderung langsung bisa dimainkan). Jenis ini biasanya memerlukan spesifikasi komputer yang standar pada jamannya dan ukurannya tidak lebih dari 100 MB karena biasanya dapat di download versi demo-nya di website resminya. Genre permainannya biasanya puzzle atau action sederhana dan umumnya dapat dimainkan hanya menggunakan mouse (biasanya *game* lain menggunakan banyak tombol tergantung *game*-nya). Contoh: Diner Dash, Sally Salon, Bejeweled, Zuma, Feeding Frenzy, Insaniquarium.

8.) Massive Multiplayer Online *Games*

Game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

Dalam dunia hiburan *game* MMO sendiri banyak dikolaborasikan seperti MMORTS, MMORPG, MMOFPS, bahkan (*Massive Multiplayer Online Social Game*) MMOSG

MMORTS adalah *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*. Yaitu *game* yang merupakan perpaduan antara *real time strategy* (RTS) dengan MMO (*Massive Multiplayer Online*) *game* yang melibatkan ribuan pemain *online* dalam waktu bersamaan dimana kita butuh berinteraksi dengan karakter lain untuk menyelesaikan *Quest* dan misi kita untuk mencapai level tertentu.

Andrew Tanoto, selaku pendiri Alps King Pte., Ltd. Indonesia adalah salah satu pecandu *game* MMORTS dan beliau melihat fenomena bahwa umumnya jenis *game* ini memiliki grafis yang sangat minim. Berdasarkan pengalaman dan kecintaannya pada *game* inilah beliau memiliki mimpi untuk menciptakan *game* berbasis MMORTS dengan grafis dan visual yang maksimal layaknya *video game* RPG. Bertolak dari sanalah maka Alps King Pte., Ltd., Indonesia ini berdiri.

2.1.1 Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Perusahaan Alps King

Sumber: Data internal PT Alps King

Logo Perusahaan Alps King ini terinspirasi dari pegunungan Alps yang merefleksikan stabilitas dan kekokohan perusahaan dalam mencapai objektif mereka. Warna yang digunakan dominan biru karena warna biru memvisualisasikan teknologi, stabilitas, dan kepercayaan.

2.1.2 Visi dan Misi

Alps King juga memiliki visi dan misi dalam menjalankan usahanya. Visinya adalah menjadi perusahaan pengembang *game online* di Indonesia agar *game* hasil studio lokal dapat bersaing di dunia internasional. Sedangkan misinya adalah mengembangkan *massive multiplayer online real time strategy game* dengan grafis dan visual yang memenuhi harapan *gamers* skala internasional.

2.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini adalah struktur perusahaan Alps King Pte.Ltd

Bagan 2.1 Struktur Organisasi dan Jabatan



1.) *Art Division* yang dipimpin oleh Ariana Lubertho Fauzi selaku *Art Director* menangani segala hal yang berhubungan dengan grafis dan visual. Terbagi lagi menjadi 3D departemen yang ditangani oleh Fajar Gigih dan 2D departemen yang ditangani oleh Sam John.

2.) *IT Division* yang dipimpin oleh Aji pamungkas selaku *Project manager*, menangani segala hal yang berhubungan dengan *progaming* dan *coding* baik itu *website*, *mobile application*, dan *Graphic User Interface*.

3.) *Marketing* yang dipimpin oleh Ardyansyah selaku *strategic & economy*, menangani segala hal yang berhubungan dengan strategi pemasaran, promosi, distribusi, dan implementasi.

UMMN