



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

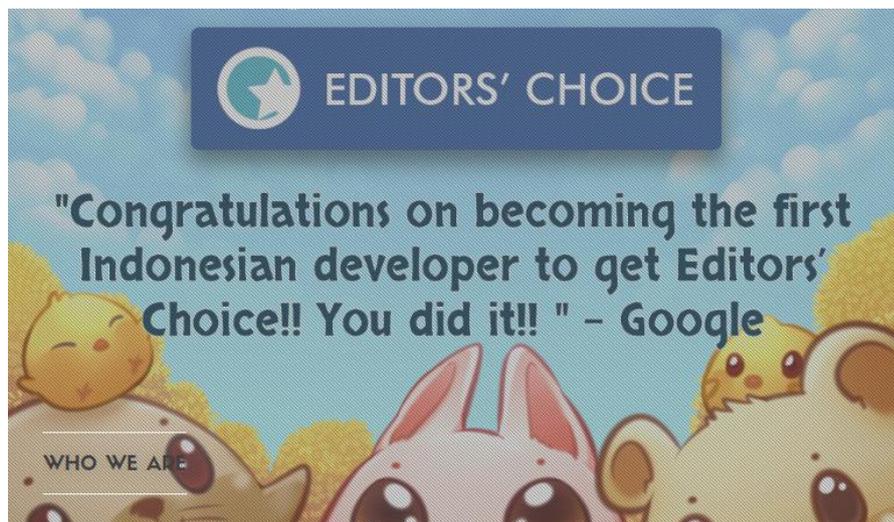
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Pada tanggal 16 Maret 2020 hingga 15 Mei 2020 penulis menjalankan program kerja magang di PT. Niji Games Studio mendaftarkan diri sebagai *3D artist*. Niji Games adalah perusahaan pengembangan *game* asal Indonesia yang berfokus pada pengembangan *mobile game*.

2.1.1. Sejarah Niji Games

Menurut informasi yang ada di *website* Niji Games (n.d.), Niji Games merupakan perusahaan pengembangan *game* yang berdiri sejak tahun 2017. Sebagai perusahaan studio *game*, Niji Games berspesialisasi dalam *game mobile*, dan di saat laporan ini ditulis, Niji Games sudah merilis empat *game mobile*, yaitu *Roll Kitty Roll*, *Cute Munchies*, *Umbra*, dan *Return: Defense of Magic*. Khususnya, *Cute Munchies* telah mendapatkan hadiah *Editor's Choice* di *Google Play Store*, yang menjadikan Niji Games sebagai pengembang *game* pertama di Indonesia yang mendapatkan hadiah *Editor's Choice* (Gambar 2.1).



Gambar 2.1. Hadiah *Editor's Choice* yang dimenangkan oleh *game Cute Munchies* (n.d.)

Di saat laporan ini ditulis, tim dari Niji Games terdiri dari empat anggota inti dan enam anggota tim lainnya yang disebut sebagai Nijimon. Pada saat

penulisan laporan ini, anggota inti Niji Games terdiri dari Nikko Soetjoadi sebagai *co-founder/CEO* dan Michelle Ang sebagai *creative director*.

Target audiens utama dari Niji Games adalah pemain yang menyukai *game* kasual, yaitu *game* yang tidak membutuhkan banyak waktu untuk dimainkan, dimenangkan, dan/atau dinikmati (Computer Hope, 2018), dan pemain yang suka memainkan *game* dengan *mobile device*, dengan *game* yang didesain untuk *OS* seperti *Android* dan *iOS*.

2.1.2. Visi dan Misi Niji Games

Menurut wawancara penulis dengan Nikko Soetjoadi, pembimbing lapangan/CEO dari Niji Games, Niji Games memiliki visi dan misi yang dijadikan prinsip dalam Niji Games, yaitu:

Visi: *To inspire and bring happiness for our players and friends.* (Memberikan inspirasi dan kebahagiaan bagi pemain dan teman-teman kami.)

Misi: *Develop a fun and unique game and actively collaborate with others to help and learn from each other.* (Mengembangkan *game* yang unik dan seru dan berkolaborasi secara aktif untuk menolong dan belajar dari sesama.)

2.1.3. Logo dan Identitas Niji Games



Gambar 2.2. Logo Niji Games

Niji Games memiliki logo berupa *combination mark*, yang menggabungkan *logo symbol* dengan *logotype*. Warna yang digunakan dalam logo ini adalah #0e3c55. Berdasarkan wawancara penulis dengan pembimbing lapangan penulis, logo Niji Games adalah bentuk dari *game controller* yang dimodifikasi sehingga menyerupai huruf N, merepresentasikan nama dari perusahaan, yaitu Niji Games. Bentuk *controller* merupakan simbol untuk *game* yang bersifat *universal*, dan bentuk lingkaran di bagian kiri dan kanan, yang dihubungkan dengan garis berbentuk huruf N, merupakan simbolisasi dari pemain dan *developer*.

2.1.4. Produk Niji Games

Seperti yang sudah dibahas di bagian 2.1.1, Niji Games sudah merilis empat produk *game mobile* pada saat penulisan laporan ini, dan empat *game* tersebut merupakan *Roll Kitty Roll*, *Cute Munchies*, *Umbra*, dan *Return: Defense of Magic*. Keempat *game* tersebut semuanya dimainkan menggunakan *smartphone*, namun masing-masing memiliki keunikan tersendiri.

1. Roll Kitty Roll



Gambar 2.3. Roll Kitty Roll

Roll Kitty Roll (Gambar 2.3) adalah *mobile game 2D* dengan genre *endless runner* dimana pemain bermain sebagai seekor kucing bulat yang bergerak secara bergelinding. Pemain dapat melakukan *swipe* pada layar *smartphone* untuk mendorong kucing ke arah *swipe* pemain. Tujuan dari pemain adalah untuk mengumpulkan sebanyak-banyaknya koin dan menghindari kucing dari

rintangan dan musuh yang ada, dan bertahan selama mungkin, dengan *pace game* yang semakin cepat.

2. Cute Munchies



Gambar 2.4. *Cute Munchies*

Cute Munchies (Gambar 2.4) adalah *mobile game 2D* ber-genre *puzzle* dengan tema hewan-hewan kecil dengan kesan imut. Di dalam *Cute Munchies*, pemain bermain sebagai salah satu dari banyak hewan yang menjadi *playable character*. Tiap level terdiri dari *square grid* dengan ukuran yang berbeda-beda berdasarkan levelnya, dan dalam beberapa panel terdapat makanan yang semuanya harus dihabiskan untuk menyelesaikan level. Tiap panel hanya dapat diinjak sekali. *Cute Munchies* merupakan *game* buatan *developer* Indonesia pertama yang mendapatkan *Editor's Choice* dalam *Google Play Store*.

3. Umbra



Gambar 2.5. *Umbra: Amulet of Light*

Umbra: Amulet of Light (Gambar 2.5) adalah *game puzzle 3D* dengan *gameplay* yang banyak menggunakan elemen cahaya dan bayangan. Dalam *Umbra*, di setiap level pemain diberikan bentuk siluet bayangan yang menjadi tujuan dari tiap level. Pemain lalu menggunakan balok-balok yang disediakan dalam level tersebut untuk membuat bentuk yang menciptakan siluet bayangan yang sama ketika dipancarkan dengan cahaya.

4. Leturn



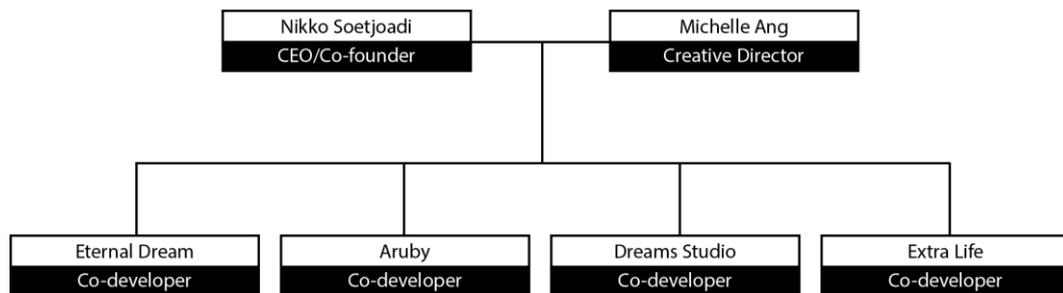
Gambar 2.6. *Leturn: Defense of Magic*

Leturn: Defense of Magic (Gambar 2.6) adalah *game 2D* yang menggabungkan antara *genre RPG (role-playing game)* dan *tower defense*. Pemain bermain sebagai satu sampai tiga karakter protagonis yang terinspirasi oleh karakter desain dalam *game JRPG (Japanese RPG)*. Pemain dapat melakukan *tap* pada layar untuk mengarahkan seluruh protagonis untuk

menyerang ke arah tersebut. Pemain juga dapat menggunakan *skill* untuk menggunakan serangan spesial dengan properti yang berbeda.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Menurut informasi yang didapat dari wawancara penulis dengan pembimbing lapangan, struktur organisasi Niji Games terdiri dari dua anggota tim utama, yaitu Nikko Soetjoadi sebagai CEO dan salah satu dari *founder* Niji Games, dan Michelle Ang sebagai *creative director* dari Niji Games. Di bawah kedua anggota tim utama, ada empat *partner/co-developer* aktif yang terdiri dari studio lainnya, yaitu *Eternal Dream*, *Aruby*, *Dreams Studio*, dan *Extra Life* (Gambar 2.7).



Gambar 2.7. Struktur organisasi Niji Games 2020