



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

Game Level One Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *branding*, *promoting*, dan *advertising* sebuah produk melalui kreasi game. Dengan begitu, perusahaan ini membuat gim yang bersifat *multi-platform* dan memiliki jaringan dengan orang-orang di Asia Tenggara dan market global.



Gambar 2.1. Logo Game Level One Studio

Pada logo Game Level One, digunakan 3 bentuk huruf kapital yang menjadi kesatuan bentuk. G terdapat di dalam 2 bentuk yang berwarna merah, kemudian bentuk L yang terletak dalam bentuk merah tua (sisi kiri), dan yang terakhir bentuk angka satu dalam bentuk kuning muda (sisi kanan).

Game Level One juga memiliki 4 nilai dalam bekerja:

a. Fun First

Perusahaan memastikan bahwa game yang dikreasikan dibuat seseru mungkin untuk banyak orang.

b. Commit To Quality

Perusahaan selalu mengupayakan *feedback* yang jujur antar anggota sehingga bisa melakukan improvisasi kualitas hasil kerja dari waktu ke waktu.

c. Every Voice Matters

Setiap pekerja dihimbau untuk selalu berdiskusi, mendengarkan, dan saling menghormati pendapat antar anggota. Juga, menganggapi kritik seperti pintu untuk masuk ke dalam ide baru.

d. Think Global

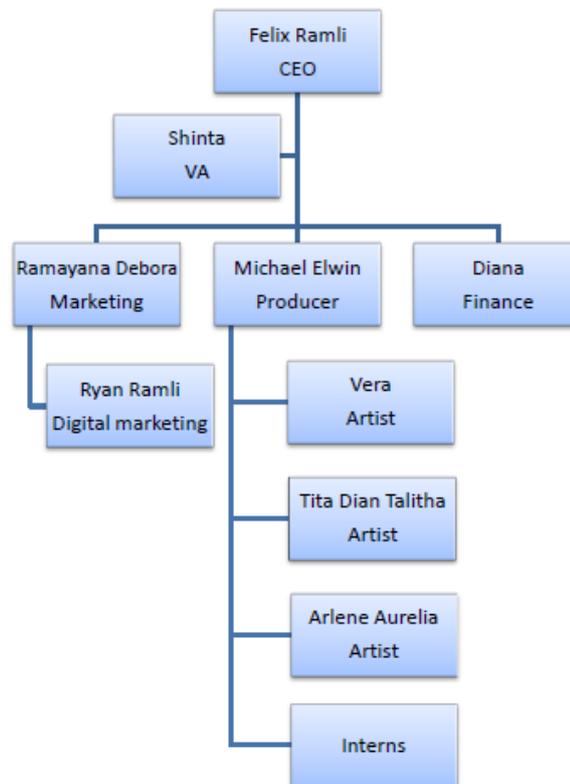
Perusahaan selalu mencari orang yang *passionate* serta memiliki keahlian untuk membantu dalam meraih visi masa depan Game Level One.

e. Learn and Grow

Teknologi selalu berubah. Maka dari itu, tiap anggota pekerja, *manager*, dan perusahaannya sendiri harus selalu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi sebagai tanggung jawab masing-masing.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

GameLevelOne Chart



Gambar 2.2. Chart untuk pembagian kerja dalam Game Level One

Dari struktur organisasi yang tertera di atas, Felix Ramli merupakan CEO perusahaan GameLevelOne, memiliki tanggung jawab dalam mengajak kerjasama klien yang sudah *deal*, lalu memberikan arahan kepada seluruh tim kerja dan mengontrol kualitas hasil kerja mereka di tahap paling akhir. Berlanjut ke posisi Shinta selaku Virtual Assistant perusahaan yang bertanggung jawab dalam menyampaikan aspirasi lebih spesifiknya milik CEO serta menyeleksi tenaga kerja untuk masuk ke dalam perusahaan melalui *zoom meeting* atau Whatsapp.

Kemudian, di posisi baris ketiga terdapat Ramayana Debora yang bertanggung jawab dalam divisi marketing. Berlanjut ke Michael Elwin, selaku produser dan supervisor untuk para pekerja dan *intern* dalam GameLevelOne – bertanggung jawab dalam mengolah spesifikasi permintaan CEO dan

menjelaskanya ke anggota tim sehingga kreasi gim bisa dieksekusi. Dan yang terakhir adalah Diana yang memegang divisi keuangan perusahaan, mengurus penggunaan uang dalam perusahaan tersangkut.

2.3. Portfolio Perusahaan

Berikut merupakan hasil *game* yang dibuat oleh GameLevelOne Studio dan sudah dirilis ke playstore atau website:

2.3.1. Doki Doki Rescue (Mobile Game)

Game ini merupakan permainan *tap and play*, di mana pemain harus memencet layar untuk mengarahkan tim penyelamat kebakaran ke arah kiri atau kanan.



Gambar 2.3. Tampilan *game* “Doki Doki Rescue”

Game navigasi seperti ini ditargetkan kepada audiens yang menggemari *casual games*. Objektif permainannya cukup sederhana yaitu mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya agar mendapatkan rekor tertinggi dengan cara menyelamatkan tiap korban yang terjun bebas dari bangunan yang kebakaran menggunakan trampolin.

2.3.3. Tebak PUNO (Mobile Game)



Gambar 2.4. Tampilan game “Tebak PUNO”

Permainan ini adalah permainan mengisi tebak-tebakan dengan kata Bahasa Inggris. Sebagai contoh, kalimatnya adalah “*salary no up up*” dan pemain harus menebak kalimatnya ke dalam Bahasa Indonesia yaitu “gaji tidak naik-naik”. Jika pemain menjawab dengan baik, maka ia akan mendapatkan poin terus menerus dan naik ke level berikutnya.

2.3.4. Courier Rush (Web Game)



Gambar 2.5. Tampilan game “Courier Rush”

Ini merupakan *game racing* yang di mana kita berperan sebagai kurir motor dan adu balap dengan sejumlah motor lainnya di jalanan. Cara memainkannya adalah dengan menekan layar telefon genggam dan mengarahkannya ke arah kiri atau kanan. Objektifnya adalah mengumpulkan poin dalam bentuk koin tanpa terkena jebakan di jalanan. Jebakannya hadir dalam bentuk kulit pisang, retakkan aspal, lubang selokkan, dan sebagainya.