

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Milk Tea Creatives
(Sumber: Milk Tea Creatives, 2023)

Berdasarkan website milik studio, Milk Tea Creatives merupakan sebuah *indie game* studio yang berdiri sejak tahun 2022. Milk Tea Creatives adalah studio yang bersifat sampingan, dimana para anggotanya memiliki kegiatan tersendiri diluar studio namun tetap berfokus pada *development* dari *Bits of Love Game*. Milk Tea Creatives di dirikan oleh Stella Joantania Widjaja yang menjabat sebagai *Founder* serta Yemima Sofia Ananda yang menjabat sebagai *Co-founder*. Keduanya merupakan seorang *webtoon artist* dan ilustrator yang memiliki minat yang sama akan gim dan melihat akan adanya potensi untuk bisa berkembang dalam dunia gim. Dengan berdikasi dan berkomitmen untuk membuat sebuah gim, kedua pihak berusaha mengumpulkan anggota yang memiliki latar belakang berbeda namun memiliki minat yang sama akan novel visual dan *otome game*.

Melalui survei dan pengamatan, didapatkan hasil bahwa gim dengan konsep novel visual mendapat banyak respon positif dan banyak responden yang sangat tertarik dengan tipe gim ini. Secara keseluruhan, responden memiliki minat akan cerita novel visual yang *relateable* dengan kehidupan. Terlebih lagi dengan adanya tren *coffee shop* yang tengah marak di Indonesia, membuat konsep dan realisasi akan *Bits of Love Game* semakin matang. Maka, dari hasil inilah tercipta

Bits of Love Game yang menceritakan keseharian seorang gadis muda yang bekerja di sebuah *coffee Shop* (S. J. Widjaja, Y. S. Ananda, komunikasi personal, 7 Juli 2023).

2.1.1 Business Model Canvas

Tabel 2.2 Analisa SWOT
(Sumber: Milk Tea Creatives, 2023)

Key Partner	Key Activities	Key Resources
-	Penyedia produk dan layanan untuk masyarakat.	<i>Freelance, Internship</i>
Value Proposition	Customer Relationship	Channels
Pengalaman novel visual dengan cerita dan visual yang sesuai dengan target audiens, novel visual yang didukung mekanik membuat kopi sebagai <i>mini games</i> .	Promosi melalui media sosial, <i>online shop</i> , website. Mengikuti <i>event</i> yang berkaitan dengan <i>game development</i> .	Media sosial, Website.
Customer Segments	Cost Structure	Revenue Streams
Wanita (18 – 25 tahun), peminat <i>otome game</i> , peminat <i>game indie</i> .	Biaya operasional studio.	Penjualan produk <i>merchandise</i> melalui <i>online shop</i> , sistem kas dari studio, studio <i>promotional products</i> .

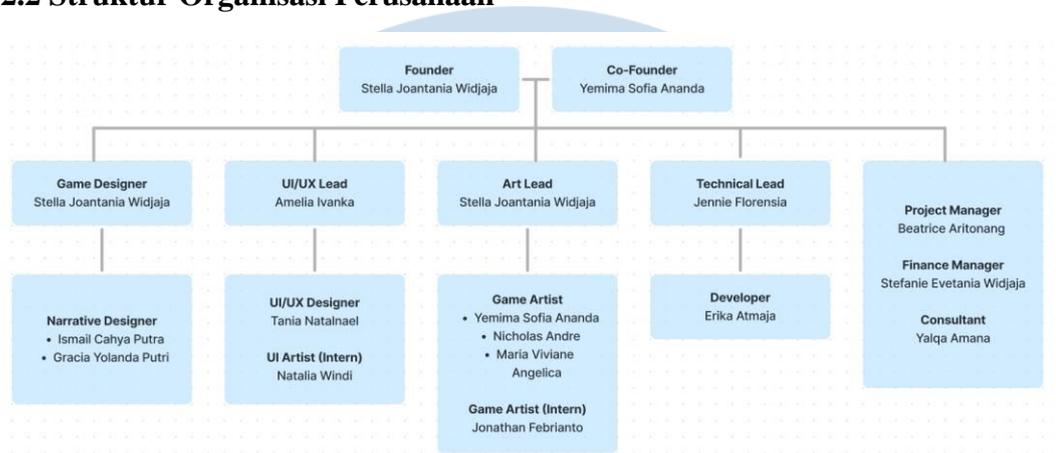
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.2 Analisa SWOT

Tabel 2.2 Analisa SWOT
(Sumber: Milk Tea Creatives, 2023)

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<p>Memiliki tenaga kerja yang berpengalaman dan professional di bidangnya.</p> <p>Memiliki tim yang solid dan berfokus pada sebuah pengembangan gim sebagai <i>start up</i>.</p>	<p>Jam kerja yang kurang maksimal karena waktu yang terbatas bagi tiap anggota.</p> <p>Keterbatasan promosi pengenalan gim kepada publik karena <i>revenue</i> yang terbatas.</p>
<i>Opportunity</i>	<i>Threats</i>
<p>Minat, antusiasme serta respon positif yang didapatkan dari hasil survei <i>pilot prototyping</i>.</p> <p>Konsep gim yang bisa dikembangkan menjadi sebuah <i>downloadable content</i> (DLC) setelah perilisan gim pertama.</p> <p>Banyaknya organisasi nasional dan internasional yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan <i>indie game developers</i> di Indonesia.</p>	<p>Maraknya game bergenre novel visual yang memiliki proses <i>development</i> dan rilis lebih cepat.</p> <p>Minat masyarakat yang sering berubah-ubah dan menunjukkan ketertarikan pada gim yang lebih terkenal.</p> <p>Market Indonesia yang lebih tertarik dengan <i>mobile game</i> dan gim buatan studio AAA.</p>

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan

(Sumber: Milk Tea Creatives, 2023)

Dalam pelaksanaan magang ini, penulis berada di bagian *game artist intern* dan akan di berikan tugas tersendiri sesuai dengan arahan yang diberikan dari *art lead*. Secara keseluruhan tim akan bekerja efektif di malam hari, dikarenakan kegiatan masing-masing dari anggota, namun untuk penulis yang tengah magang akan bekerja efektif di pagi hingga sore hari sesuai dengan jam kerja yang sudah disepakati. Maka, pekerjaan yang dilakukan penulis lebih bersifat individualis namun tetap dengan pengawasan dan arahan dari *art lead*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA