

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Bab ini membahas profil serta sejarah studio gim Leolit Games. Informasi dalam bab ini diperoleh dari wawancara dengan *supervisor* sebagai narasumber internal. Selain itu, penulis juga menggunakan hasil parafrase dari situs resmi leolitgames.com. Bab ini turut memuat uraian singkat mengenai portofolio studio.

2.1.1 Profil Perusahaan

Leolit Games merupakan studio gim independen yang berbasis di Semarang dan didirikan pada 25 Juli 2021. Nama Leolit diambil dari simbol hewan singa (*Leo*) yang merepresentasikan semangat dan dedikasi dalam pengembangan gim. Setiap proyek yang dijalankan perusahaan mencerminkan komitmen terhadap kualitas serta kreativitas dalam industri gim. Perusahaan sendiri memiliki visi untuk menjadi sebuah komunitas gim untuk memotivasi pekerja-pekerjanya untuk menciptakan gim yang berkesan dan berkualitas. Kemudian memiliki misi:

1. Menciptakan gim dengan penuh usaha dan cinta.
2. Menciptakan komunitas penggemar
3. Aktif berpartisipasi dalam kegiatan *gim* tanah air maupun luar negeri.
4. Membangun relasi, komunikasi dan terbuka untuk kolaborasi dengan berbagai pihak.



Gambar 2.1: Logo Leolit

Sumber: LinkedIn dari Leolit games

Untuk logonya, Leolit menggunakan logo tapak macan berwarna oranye. Simbol tapak macan sendiri melambangkan bahwa eksistensi Leolit akan membekas (meninggalkan jejak). Selain itu tapaknya yang dibentuk seperti bara api, melambangkan *passion*. Meskipun mengambil simbol singa dan api yang identik dengan ketegasan dan ketakutan, Leolit sendiri tidak mengambil citra mengintimidasi, karena pada dasarnya Leolit adalah sebuah komunitas gim yang menekankan *passion* dan kesenangan. Maka kuku singa yang ada dalam logo dibuat membulat alih-alih meruncing, untuk memberikan kesan *friendly* dan *playful*. Dalam logo leolit digambarkan kuku macan yang berjumlah 3, menggambarkan jumlah pendiri dari Leolit. Untuk *color palettenya*, Leolit menggunakan warna oranye, spesifiknya #ff7e3d dan *secondary* kuning #ffff01f untuk *design element*. Warna-warna ini dipilih untuk mencitrakan kreativitas, energi dan antusiasme.

Leolit juga memiliki maskot seekor singa yang bernama Lioni. Lioni menjadi maskot sekitaran tahun 2021. Lioni sendiri digambarkan sebagai karakter yang direpresentasikan sebagai singa, dengan surai api yang mencerminkan nama Leolit sendiri (Leo=singa, lit=menyala). Maskot lioni digunakan untuk kepentingan *feeds* perayaan di tanggal-tanggal yang penting bagi perusahaan dan umum, serta sebagai maskot ketika Leolit sedang membawakan materi.

Leolit sendiri memulai karir sebagai pencipta gim. Saat ini Leolit telah mempublikasi gim sebanyak 8 judul, dengan genre bervariasi. Mulai dari gim ponsel dengan grafik piksel, hingga gim PC dengan visual 2.5D. Selain itu, Leolit juga menyediakan jasa penjualan aset, pembuatan *website*/aplikasi, dan sebagainya.

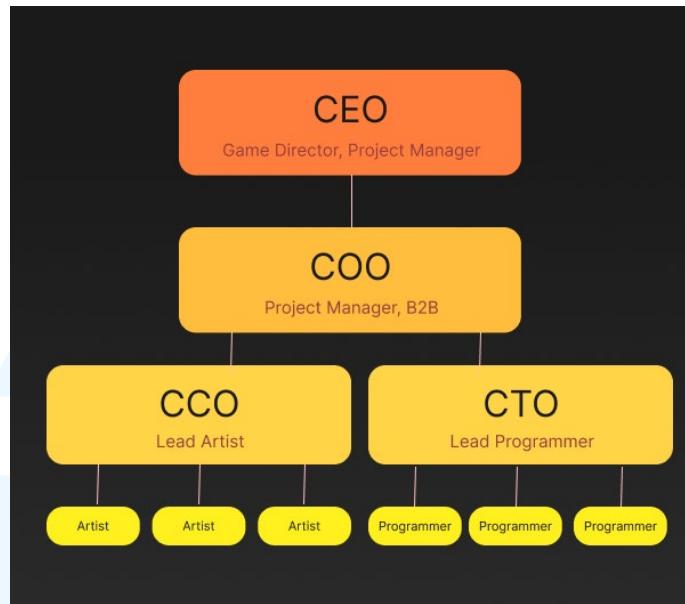
2.1.2 Sejarah Perusahaan

Berdasarkan artikel yang diliput di *jateng.tv*, Leolit pada awalnya tercipta karena tiga orang yang dipertemukan di komunitas pengembangan gim *di facebook*, Kemudian Leolit berdiri sebagai *passion project*, dengan gim pertamanya yang berjudul *Tower Climber*. Permainan *gadget* dengan visual piksel inilah yang menjadi awal mula Leolit di dunia game.

Leolit sendiri identik dengan gim-gim yang premisnya seputar *pop culture* nusantara, Misalnya gim tentang pemain catur Dewa Kipas yang tren di awal tahun 2021, lalu komedi internet salam dari binjai yang sempat jadi sorotan di tahun 2021, gim *Bamboo Warrior* yang terinspirasi dari sejarah pemakaian bambu sebagai senjata perang nusantara. Saat ini leolit sendiri sedang dalam tahap pengembangan *War Angels*, yaitu gim simulasi rumah sakit dengan latar perang.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Leolit adalah sebuah studio yang berlokasi di Semarang dan memiliki sepuluh pegawai tetap. Berdasarkan wawancara dengan Co-Founder, perusahaan ini memiliki struktur organisasi yang bersifat fleksibel dan menyesuaikan dengan proyek yang sedang dijalankan. Struktur tersebut tidak bersifat resmi, melainkan berubah-ubah sesuai kebutuhan setiap proyek. Berikut adalah struktur organisasi Leolit ketika perusahaan menjalankan layanan *outsourcing*.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Perusahaan

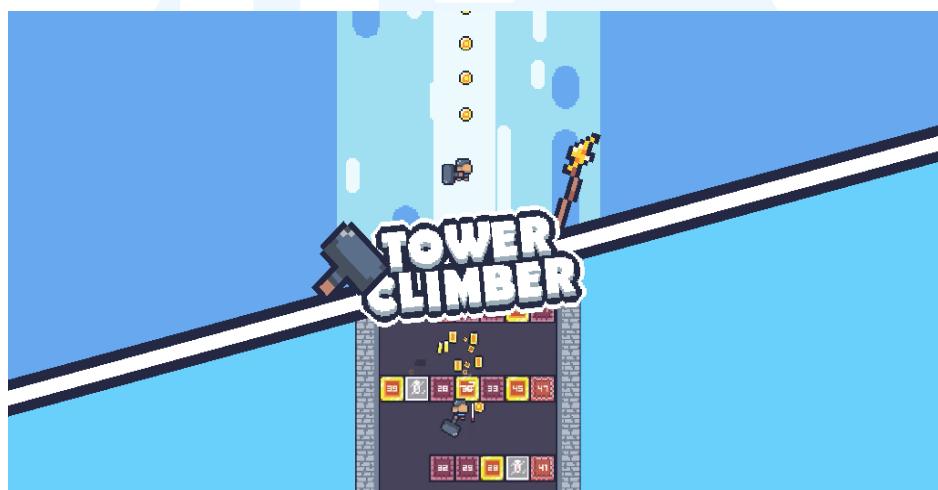
Dalam struktur organisasi ini, CEO berperan sebagai game director sekaligus project manager yang bertanggung jawab memantau keseluruhan perkembangan gim. CEO berfokus pada pengawasan strategis dan memastikan setiap divisi berjalan sesuai visi proyek. Untuk melaksanakan fungsi pengawasan tersebut, CEO menerima laporan langsung dari COO.

Selanjutnya, COO bertugas mengawasi pelaksanaan proyek sehari-hari berdasarkan laporan dari dua divisi utama, yaitu CCO dan CTO. CCO (Lead Artist) memimpin tim artist dan memastikan hasil visual sesuai dengan arahan kreatif dari CEO. Sementara itu, CTO (*Lead Programmer*) bertanggung jawab mengoordinasikan tim programmer agar pengembangan teknis gim berjalan lancar dan selaras dengan kebutuhan artistik serta target proyek.

Dalam struktur perusahaannya ketika memproduksi IP sendiri, posisi COO ditiadakan. Pekerjaan pengawasan dan koordinasi antar divisi ditangani langsung oleh CEO. Pada situasi ini, COO ikut bergabung ke dalam tim programmer untuk berkontribusi pada pengembangan teknis gim.

2.3 Portofolio Perusahaan

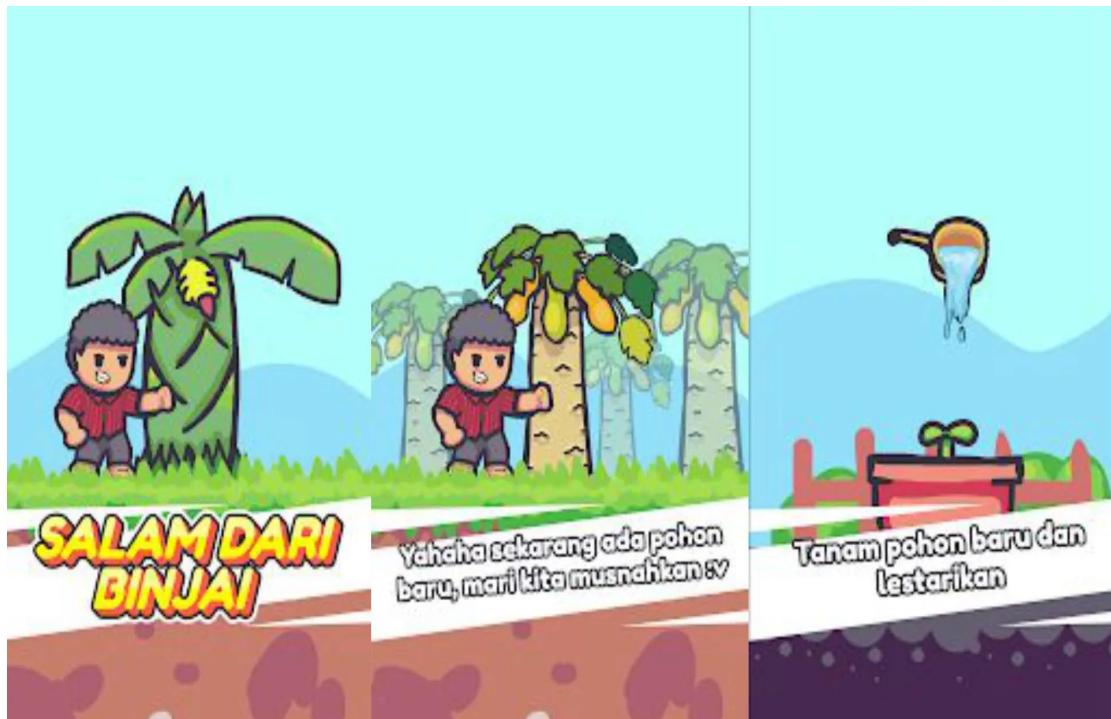
Selama empat tahun berkembang di industri gim tanah air, Leolit telah menghasilkan berbagai karya dengan beragam gaya visual. Karya tersebut mencakup gim bergaya 3D, pixel art, hingga 2.5D yang memadukan ilustrasi full-rendered dan aset 3D. Hingga saat ini, Leolit telah merilis delapan judul gim. Setiap gim memiliki genre dan gameplay yang berbeda-beda.



Gambar 2.3: Tower Climber

Sumber: leolitgames.com

Akhir tahun 2022, Leolit membawakan gim pertamanya yang berjudul Tower Climber. Gim ini masuk dalam genre *hyper casual*, yaitu sebuah genre dengan mekanisme ringan dan dapat dimainkan untuk tujuan bersantai. Gim ini dirilis di Google Play dan itch.io, dan dapat diperoleh dengan harga 2 USD. Gim ini memiliki premis untuk memanjat ke atas dengan cara menghancurkan balok yang menghalangi jalan dengan alat kapak es. Ditampilkan angka dalam kotak untuk menunjukkan berapa jumlah pukulan yang diperlukan untuk menghancurkan balok. Gim ini juga menampilkan unsur-unsur parodi seperti tokoh Dewa Kipas, tokoh lokal yang sempat terkenal di internet karena kepiawaiannya bermain catur, namun tidak ada premis-premis dan *storytelling* yang menjelaskan kenapa tokoh tersebut hadir menjadi karakter gim.



Gambar 2.4 Salam dari Binjai

Sumber: leolitgames.com

Selain merilis judul tersebut, gim Leolit yang paling populer adalah Salam dari Binjai. Gim ini mendapat sebanyak 500 ribu unduhan di Playstore. Gim ini terinspirasi dari humor internet yang kemudian menjadi sensasi di akhir tahun 2021. Salam dari Binjai, tentang seorang lelaki (Paris Pernandes) yang meninju batang pohon pisang. Salam dari Binjai adalah gim *clicker* dimana pemain akan mendapatkan skor tiap kali pohon ditinju, dipicu ketika pemain menyentuh layar. Dalam proses produksi gim ini, tim Leolit harus berpacu dengan waktu agar tren tidak pudar. Semenjak produksi Salam dari Binjai inilah Leolit mulai fleksibel membuat gim sesuai dengan permintaan pasar alih-alih mengikuti idealisme, menurut wawancara dengan Co-Founder, Rico Muhammad Naschrullah, per 22 September 2025.



Gambar 2.5: Mega Pixel

Sumber: leolitgames.com

Gim ketiga Leolit, *Mega Pixel*, dirilis pada akhir tahun 2022. Secara visual, gim ini masih mempertahankan gaya grafis piksel yang menjadi ciri khas gim-gim Leolit sebelumnya. Namun, berbeda dari karya terdahulu, *Mega Pixel* menghadirkan eksperimen baru melalui penggabungan genre *action* dan *platformer*. Gim ini ditampilkan secara sederhana, dengan mekanik utama berupa karakter pemain yang menembak musuh yang digambarkan dalam bentuk robot.

Mega Pixel dirilis melalui platform itch.io dan dapat dimainkan pada perangkat PC. Berdasarkan trailer yang ditayangkan pada situs resmi leolitgames.com, gim ini tidak menghadirkan premis naratif yang eksplisit, sehingga pemain langsung diarahkan untuk memulai permainan tanpa pengantar cerita. Latar yang digunakan berupa lingkungan perkotaan modern, yang diperkuat dengan kehadiran robot sebagai representasi musuh utama. Tujuan utama dalam gim ini adalah mengalahkan musuh-musuh yang muncul untuk dapat melanjutkan ke area permainan berikutnya, menekankan fokus pada aksi dan progresi level dibandingkan narasi.



Gambar 2.6: Bamboo Warrior

Sumber: leolitgames.com

Sebelum mengembangkan *War Angels*, Leolit sempat mengembangkan proyek gim berjudul *Bamboo Warrior*. Proyek ini didasarkan pada passion dan idealisme tim pengembang, sehingga disertai dengan kegiatan promosi serta dokumentasi yang cukup intens, yang ditayangkan melalui akun Instagram resmi @leolitgames. Berdasarkan informasi yang disampaikan melalui akun tersebut, gim ini terinspirasi dari sejarah perjuangan nenek moyang bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah dengan menggunakan senjata tradisional berupa bambu runcing.

Secara naratif, *Bamboo Warrior* menceritakan kolaborasi antara pengguna dengan sebuah organisasi perjuangan untuk melawan penjajah. Gim ini mengambil latar Perang Dunia Kedua, dengan fokus wilayah Asia Tenggara sebagai konteks konflik. Dari sisi visual dan gameplay, *Bamboo Warrior* menggunakan gaya grafis piksel dengan sudut pandang *aerial view*, serta menggabungkan genre *tactical* dan *action*. Gim ini dirilis melalui platform Google Play Store dan dirancang agar dapat dioperasikan menggunakan perangkat ponsel..



Gambar 2.7 War Angels

Baru-baru ini, Leolit gencar mempromosikan gim terbarunya yang berjudul War Angels, sebuah gim yang dikembangkan dengan bahasa programming C# dan terinspirasi dari perang yang terjadi saat ini di Palestina (Nurchansanah, 2024). Gim ini dirancang sebagai gim *simulator* dengan atmosfer mencekam dan bergenre petualangan, simulasi dan *survival*. Gim yang mengambil situasi perang sebagai latar umumnya membahas soal pertempuran dan kekerasan. Alih-alih berfokus pada pertarungan, dalam War Angels, *user* difokuskan pada aspek yang lebih humanis.

Tidak terdapat unsur peperangan maupun pertarungan yang ditampilkan secara eksplisit dalam gim ini, selain yang disampaikan melalui narasi. Pengalaman bermain tidak diarahkan pada aksi kekerasan, melainkan pada pengambilan keputusan dan respons terhadap situasi darurat yang muncul akibat konflik. Pengguna berperan sebagai tim medis yang terdiri dari seorang dokter, paramedis, dan relawan, yang masing-masing memiliki peran serta tanggung jawab berbeda dalam menangani korban perang. War Angels menghadirkan perspektif baru terhadap realitas yang terjadi dalam kondisi perang.



Gambar 2.8 *Gameplay War Angels*

Sumber: Simple Spec Games. (2025). *War Angels - Official Gameplay Trailer* [Cuplikan gambar dari video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=guRuZyqdyBg>

Tugas utama *user* dalam gim War Angel Adalah melakukan perawatan terhadap pasien yang merupakan korban perang hingga mereka pulih. Selama proses permainan, *user* dihadapkan pada berbagai tantangan manajerial, khususnya dalam menyeimbangkan ketersediaan sumber daya seperti makanan, obat-obatan, serta jumlah kasur rumah sakit. Pemain memiliki opsi untuk menambah kapasitas tempat tidur, namun tindakan tersebut memerlukan alokasi *resource* tambahan, sementara ketersediaan *resource* bersifat terbatas. Dengan demikian, setiap keputusan yang diambil pemain memiliki implikasi langsung terhadap jalannya permainan dan menentukan perkembangan situasi di dalam fasilitas medis yang dikelolanya. Selama permainan berlangsung tak hanya mengobati pasien, tetapi pemain juga dihadapkan dengan *event-event* yang memaksa pemain untuk melakukan pilihan. *Event* ini berdampak pada keberlanjutan jalan cerita dari permainan, sehingga setiap *user* memiliki pengalaman bermain yang berbeda-beda, berdasarkan pengalaman pribadi mereka.



Gambar 2.9: Storytelling dalam War Angels

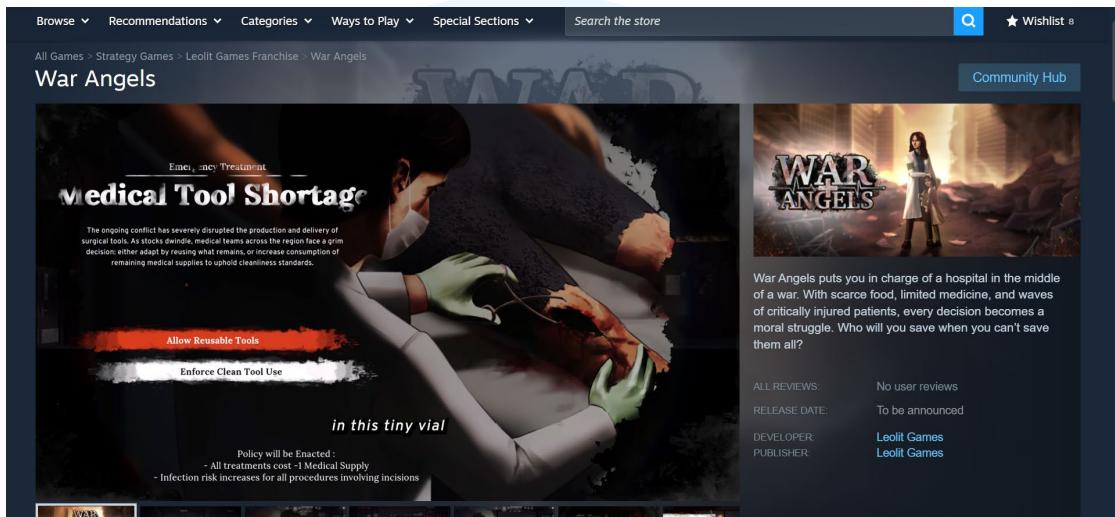
Sumber: Simple Spec Games. (2025). *War Angels - Official Gameplay Trailer* [Cuplikan gambar dari video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=guRuZyqdyBg>

Pilihan-pilihan ini akan menentukan ketersediaan *resource*, dan berimbas pada alur permainan. Gim ini juga memiliki tujuan untuk menyeimbangkan *hospital morale*. *Hospital morale* sendiri adalah semangat para pekerja rumah sakit yang digambarkan dalam bentuk *bar*. *Bar* ini dapat ditingkatkan bila *resource* makanan terpenuhi, dan turun bila tidak ada *resource* makanan dan ada pasien yang meninggal akibat kondisinya yang memburuk dan tidak segera ditangani.

Dalam permainan War Angel, karakter terbagi menjadi tiga kelas: dokter, paramedis dan sukarelawan. Dokter dapat melakukan tindakan medis yang fatal pada pasien, seperti operasi, dan lain sebagainya. Sementara paramedis hanya dapat melakukan tindakan medis sederhana seperti mengambil sampel darah, dll. Sementara relawan hanya bisa mengganti perban dan pergi ke luar untuk mencari *resources*.

Gim ini masih berada dalam tahap pengembangan dan direncanakan rilis pada akhir tahun 2026. War Angels mengadopsi kombinasi environment 3D dengan aset karakter 2D, sehingga menghasilkan pengalaman visual yang unik serta mendukung penyampaian narasi. War Angels digambarkan dengan situasi gelap, mencekam dan suram untuk menggambarkan nuansa perang yang tengah terjadi

tanpa menggambarkan perang secara literal. Gim ini direncanakan untuk dirilis melalui platform Steam (saat ini belum tersedia), dengan target platform PC berbasis Windows.



Gambar 2.10 War Angels di steam

Saat ini, kegiatan promosi War Angels tengah dilakukan secara intensif. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan visibilitas gim, menarik calon investor, serta membangun antisipasi publik menjelang perilisannya di tahun 2026. Dengan strategi promosi tersebut, diharapkan War Angels dapat memperoleh perhatian yang cukup untuk mendukung keberlanjutan pengembangan sekaligus mendapatkan respon yang positif pada saat peluncuran resmi.