

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Leolit Games adalah studio game indie yang bergerak di bidang game development sejak tahun 2021 hingga sekarang. Leolit Games telah merilis beberapa game sejak awal studio tersebut berdiri, seperti Tower Climber, Mega Pixel, Lato-lato The Game, Bamboo Warrior, dan lainnya. Pada masa internship penulis, penulis tengah membantu Leolit Games dalam produksi game War Angels.

2.1.1 Profil Perusahaan

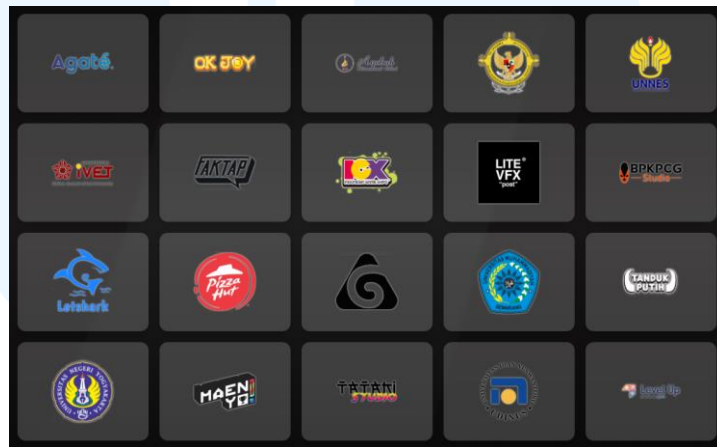
Leolit Games adalah perusahaan game indie yang menawarkan jasa gamifikasi dan game development untuk berbagai klien dari instansi dan bidang yang berbeda. Leolit Games memiliki basis operasi di Kota Semarang sejak awal berdiri, dengan alamat Jl. Gedung Batu Utara II No.15A, Ngemplak Simongan, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa Tengah 50148. Studio ini memiliki nilai yaitu berupa semangat dan komitmen kuata, seperti seekor singa, akan kualitas dan kreativitas yang dikerahkan dalam setiap proyek yang dikerjakan. Nilai ini menjadi dasar atas nama Leolit Games, dengan kata “Leo” dari Leolit diambil dari *Lion*, yaitu bahasa Inggris dari Singa. Selain dari itu, logo Leolit Games yang berupa cap tangan singa dan berwarna oranye menyala juga didasari atas binatang Singa.



Gambar 2.1 Logo Resmi Leolit Games
Sumber: <https://leolitgames.com/>

Selama perjalanan mereka berdiri selama 4 tahun, beberapa klien ternama yang telah menggunakan jasa Leolit Games adalah seperti Agate

Games, Pizza Hut, Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia, Indonesia Game Expo, dan sebagainya. Dengan total klien secara menyeluruh berjumlah lebih dari 30, Leolit Games telah memproduksi lebih dari 70 game dan membentuk kerja sama dengan lebih dari 5 partner di dunia game development Indonesia. Leolit Games sendiri juga turun mengikuti berbagai event game development yang berada di Indonesia, seperti Jakarta Game Fest 2025, Indonesia Game Week, Game 2 Game Festival 2024, Indonesia Game Developer Exchange 2024, dan sebagainya.



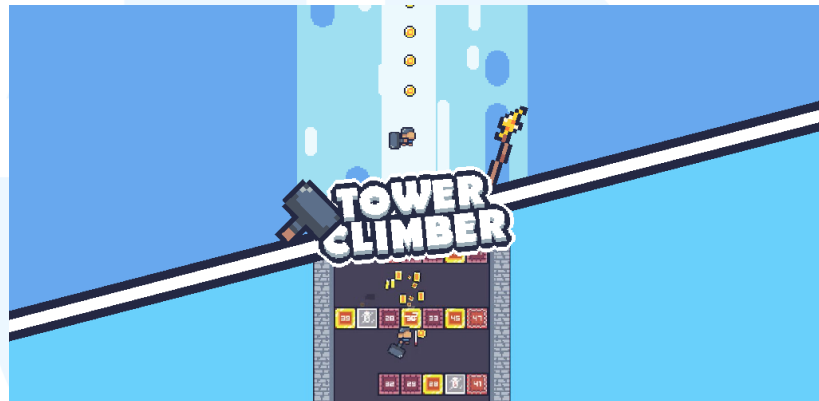
Gambar 2.2 Logo Klien dari Leolit Games
Sumber: <https://leolitgames.com/>

Hingga kini, Leolit Games masih terus berkembang dan membuka kerja sama dengan berbagai kesempatan di masa depan. Kerja sama yang ditawarkan dapat berbentuk sebagai penyedia jasa *game development* dan gamifikasi, ataupun sebagai studio game yang juga aktif dalam mempublikasikan karya orisinal garapan hasil sendiri. Dengan semangat yang besar, mereka berharap untuk dapat mengembangkan komunitas yang aktif dalam menggarap video game yang berasal dari hati tiap pemainnya.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Leolit Games awal didirikan oleh tiga orang bernama Wahyudi, Rico Muhammad Nasrullah dan Agil Bachtiar yang bertemu via sosial media melalui sebuah komunitas yang ditujukan bagi game developer dalam *platform*

Facebook pada tanggal 21 Juni 2021 (Salsabila, 2023). Didasari oleh keinginan yang sama untuk dapat mengembangkan game dibawah studio yang sama, mereka memutuskan untuk menciptakan studio game sendiri dengan nama Leolit Games. Awal pendirian studio game tersebut didasari atas dana pribadi dari ketiga pendiri.



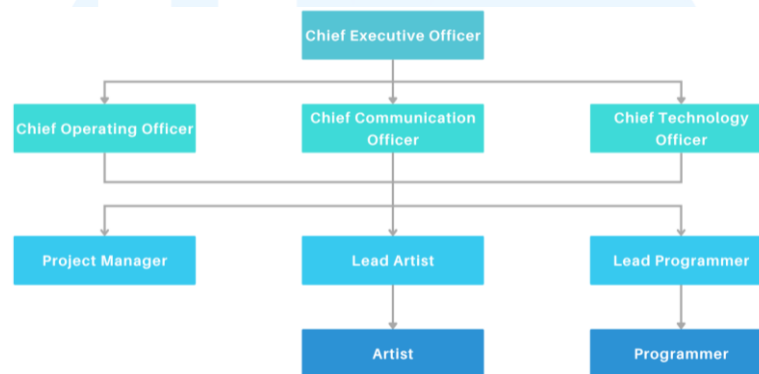
Gambar 2.3 Key Art untuk game “Tower Climber” dari Leolit Games
Sumber: <https://leolitgames.com/>

Perjalanan publikasi game Leolit Games dimulai dari game pertama mereka, yaitu Tower Climber. Tower Climber adalah game casual yang dirilis di platform handphone. Konsep yang ditawarkan pada game tersebut adalah untuk mendaki sebuah menara dengan cara menghancurkan blok yang menghalangi pemain untuk melompat ke level yang lebih tinggi dan meraih puncak teratas dari menara. Game ini diciptakan dengan maksud untuk dilombakan. Seiring berjalannya waktu, Leolit Games mengeluarkan beberapa game dengan jenis genre yang beragam, seperti Mega Pixel (Game shooter Platformer), Bamboo Warrior (Game Tactical Action), Tanduk Putih Clash Battle (Game RPG), dan masih banyak judul lainnya.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Perusahaan Leolit Games memiliki struktur perusahaan untuk menunjang keberlangsungan proses bisnis dengan klien dan pengembangan game. Dengan adanya pembagian struktur dalam Leolit Games, anggota perusahaan dapat mengerjakan peran masing-masing secara efektif. Melalui wawancara yang penulis

adakan dengan salah satu pengurus utama Leolit Games, yaitu Rico Muhammad Nasrullah selaku *Chief Operating Officer*, terdapat satu struktur utama yang terdapat dalam Leolit Games. Dikarenakan latar belakang perusahaan yang dilandasi oleh pertemanan, tidak banyak lapisan struktur yang terdapat di dalam perusahaan. Penulis menyimpulkan struktur organisasi Leolit Games dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi Leolit Games

Struktur utama perusahaan Leolit Games diketuai oleh *Chief Executive Officer* yang bertugas untuk menjadi juru utama Leolit Games untuk event-event yang diikuti oleh Leolit Games, menentukan langkah strategi yang diambil oleh perusahaan dan melakukan evaluasi terkait progress proyek secara keseluruhan setiap minggunya. Di bawah posisinya, terdapat *Chief Operating Officer* yang bertugas untuk mengatur jalannya operasi dalam Leolit Games terkait kinerja anggota yang tergabung dalam proyek, mengawasi *timeline* proyek yang sedang berlangsung di Leolit Games, dan berkomunikasi langsung dengan CEO bila terjadi masalah dalam proses pengerjaan proyek. Di sisi *Chief Operating Officer*, terdapat *Chief Communication Officer* yang berperan untuk mengatur tugas yang diberikan kepada setiap personel yang tergabung dalam Leolit Games, dan membantu mengatasi permasalahan terkait personel dalam proyek. Pada baris yang sama, terdapat *Chief Technology Officer* yang berperan dalam perkembangan proyek yang ditangani Leolit Games pada sisi teknologi, seperti perkembangan terkait programming dan coding yang dilakukan di Leolit Games. Keempat jabatan ini

merupakan jabatan inti yang ada di Leolit Games dan masing-masing dipegang oleh founder dari perusahaan ini.

Di bawah jabatan inti, terdapat jabatan *Project Manager* yang berfungsi untuk memastikan dan bertanggung jawab atas jalannya suatu proyek yang dikembangkan oleh Leolit Games. Setiap proyek dalam Leolit Games memiliki project manager yang berbeda dan mereka berperan untuk memastikan proyek memenuhi tenggat akhir yang telah ditentukan dan mengadakan rapat mingguan terkait progress proyek yang telah ditempuh. Jabatan lain yang berada di tingkat yang sama dengan *Project Manager* adalah *Lead Artist* yang berperan untuk menentukan arah gaya visual dan produksi aset-aset ilustrasi yang diinginkan untuk proyek. Di bawah *Lead Artist*, terdapat jabatan *Artist* yang memiliki peran untuk menggambar dan menghasilkan aset-aset game secara visual yang dibutuhkan untuk perkembangan game. Selain *Lead Artist*, terdapat *Lead Programmer* yang memiliki tingkat yang sama. *Lead Programmer* berperan untuk menentukan dasar-dasar *programming* dan *coding* aplikasi atau game yang dibutuhkan pada proyek tersebut. Untuk memenuhi perkembangan *coding* dalam proyek, *Lead Programmer* memiliki *Programmer* yang berperan dalam menyusun kode dan mengembangkan game dalam aplikasi programming yang digunakan.

2.3 Portofolio Perusahaan

Dalam perjalanan karirnya selama 4 tahun, Leolit Games telah memiliki beberapa game yang telah dirilis di berbagai platform. Berikut adalah beberapa proyek yang telah dikerjakan oleh Leolit Games.

2.3.1 Lato-Lato The Game

Lato-Lato The Game adalah sebuah *game* yang mengambil tema permainan tradisional yang viral bernama Lato-lato. Lato-lato adalah permainan tradisional yang berbentuk 2 bola kayu yang terhubung melalui satu tali. Pemain akan menarik tali tepat di tengah jarak antara dua bola tersebut untuk dapat menciptakan tarikan dan fraksi antara dua bola yang akan bertabrakan ketika mencapai ujung yang berlawanan. Berdasarkan pilar

Desain Komunikasi Visual, game ini mengambil arah menuju pilar Informasi, dimana game berfungsi untuk memberikan informasi kepada pemain terkait permainan tradisional bernama Lato-lato dan bagaimana cara memainkannya. Mengadaptasi permainan tersebut ke dalam bentuk digital, Leolit Games menciptakan *game* ini bagi mereka yang ingin memainkan Lato-lato melalui platform digital. Dengan menghadirkan game Lato-lato ke bentuk digital, pemain dapat mengalami cara kerja permainan tersebut secara langsung walaupun sudah mengalami tahap simplifikasi.



Gambar 2.5 Screenshot Gameplay Game Lato-Lato The Game
Sumber: <https://leolitgames.com/>

Pemain akan memainkan seorang anak Sekolah Dasar yang tengah memainkan lato-lato. Setiap klik dari pemain pada layar akan menghasilkan satu poin yang dapat ditingkatkan dengan terus menerus menekan layar hingga memenuhi *bar* level dan menaikkan level pemain. Game ini juga menghadirkan fitur kostumisasi Lato-lato, dimana terdapat berbagai jenis kosmetik Lato-lato yang dapat digunakan dalam permainan.

Permainan ini mengambil gaya visual berupa *cartoon* yang bersifat seperti komik. Hal ini didasari atas penggunaan *lineart* yang tebal, warna yang cenderung bersaturasi tinggi, dan *shading* yang bersifat *flat shading*. *Icon* dan aset pada *game* juga memiliki karakteristik yang sama dengan yang telah disebut pada kalimat sebelumnya. *Interface* pada game bersifat *fun* dan

round, dengan tidak adanya ujung lancip pada *icon* dan pemilihan tipografi di dalam game.

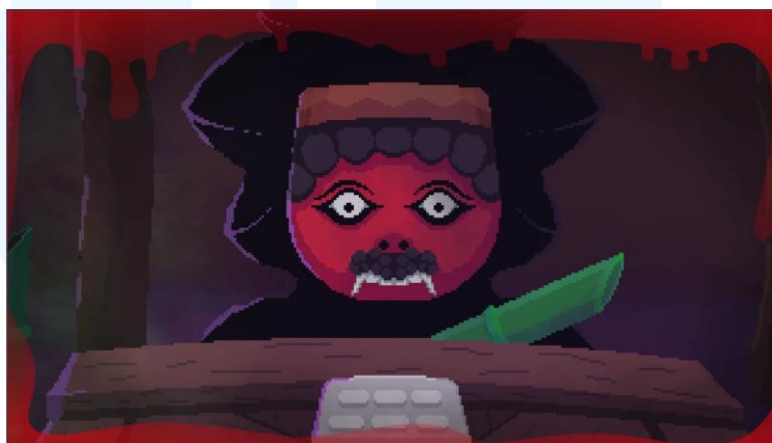
2.3.2 Bamboo Warrior

Game Bamboo Warrior adalah *game* keluaran Leolit Games yang mengambil konsep budaya dari Asia Tenggara dan perjuangan melawan penjajah selama Perang Dunia ke 2. Konsep ini diimplementasikan melalui *setting* dan karakter yang menggunakan senjata bambu runcing, senjata yang banyak ditemui dalam perlawanan rakyat Asia Tenggara terhadap penjajah asing. Naratif pada *game* juga menceritakan perjalanan perjuangan dari karakter utama dalam upaya perlawanan untuk mempertahankan tanah airnya, seperti sejarah dari negara-negara Asia Tenggara yang dulu pernah melawan negara yang ingin merampas negara mereka. Pilar Desain Komunikasi Visual yang digunakan pada game ini berupa pilar informasi, dengan tujuan utama pada game untuk dapat menceritakan kembali sejarah dan budaya negara-negara Asia Tenggara secara imersif dan alur game seiring pemain melewati tiap tahap. Informasi tersebut dapat dilihat melalui elemen game seperti desain karakter yang menggunakan topeng budaya Indonesia, latar tempat yang terkesan seperti negara tropis dikelilingi hutan, konflik utama pada cerita yang menyangkut perjuangan melawan penjajah, serta detail kecil seperti bentuk senjata yang terinspirasi oleh bambu runcing,



Gambar 2.6 *Screenshot Gameplay Game* Bamboo Warrior
Sumber: <https://leolitgames.com/>

Game ini memiliki *genre action* dengan gaya tarung yang taktikal. Pemain akan memainkan seorang pejuang, disebut sebagai Bamboo Warrior, yang melawan pihak musuh yang ingin menjajah negerinya. Sebagai sang karakter, pemain harus memperhatikan setiap langkah dan gerakan yang mereka ambil di dalam game untuk dapat memenangkan permainan dengan baik. Setiap pemain selesai menamatkan satu *level*, mereka akan dibawa menuju *level* yang lebih sulit untuk menaikan *level* tantangan yang ada pada game.



Gambar 2.7 Screenshot Cutscene Story Game Bamboo Warrior
Sumber: <https://leolitgames.com/>

Game ini menawarkan gaya visual berbentuk *pixel art*, *art style* yang terlihat dan terdiri atas beberapa *pixel* yang membentuk satu aset. Gaya visual ini memberikan kesan retro pada permainan, mendukung kesan historis yang ada pada game. Pemilihan warna pada *game* cenderung hangat, dengan warna dominan hijau, kuning, dan oranye. Beberapa referensi budaya juga diselipkan ke dalam permainan ini, seperti karakter utama yang menggunakan Topeng Tumenggung, salah satu topeng tradisional khas Cirebon.

2.3.3 Tanduk Putih Clash Battle

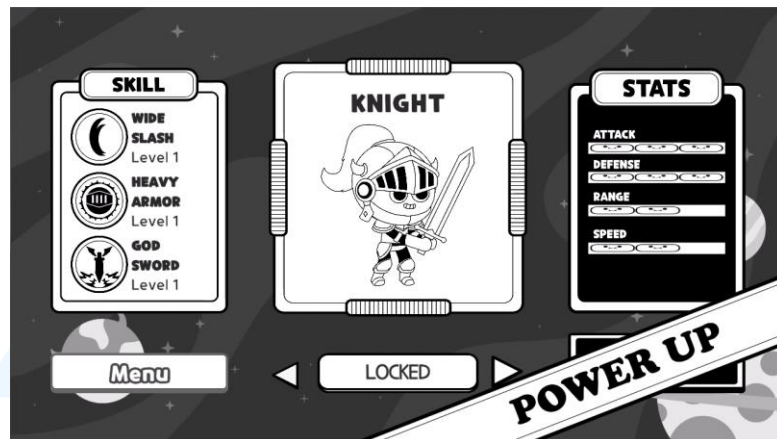
Tanduk Putih Clash Battle adalah *game* produksi Leolit Games yang mengambil tempat di sebuah universe fiksi bernama Tandukverse. Tandukverse dihuni oleh kelompok makhluk disebut sebagai Tanduk Putih.

Konflik muncul ketika sosok raja jahat bernama Tanduk Hitam dan tentaranya mulai muncul di dalam Tandukverse milih para Tanduk Putih. Game ini menawarkan pengalaman bermain sebagai salah satu dari Tanduk Putih yang bisa dipilih oleh para pemain sebagai karakter mereka. Tujuan akhir dari *game* ini adalah untuk membasmi semua tentara yang datang ke dalam Tandukverse. Berdasarkan pilar Desain Komunikasi Visual, game ini menggunakan pilar Informasi sebagai pilar utama perancangan. Hal ini didasari atas fakta bahwa game ini menceritakan mengenai informasi mengenai latar belakang cerita pada game, arahan cara memainkan game, dan goal utama pada permainan sehingga pemain dapat meraih kemenangan.



Gambar 2.8 Screenshot Gameplay Game Tanduk Putih Clash Battle
Sumber: <https://leolitgames.com/>

Game Tanduk Putih Clash Battle menawarkan *gameplay* berupa *action adventure* dengan mekanik *Beat'em Up*, dimana pemain memiliki tugas utama untuk membasmi semua musuh yang bermunculan pada *stage* yang mereka sedang lalui. *Level* akan berakhir bila pemain telah mengalahkan semua musuh yang muncul dan akan diarahkan ke *level* selanjutnya. Seiring berjalannya *level*, tingkat kesulitan akan bertambah seperti lebih banyak musuh untuk dilawan dan jenis musuh yang dilawan. *Stage* khusus seperti *Boss Battle* juga akan dihadapi oleh pemain setelah mengalahkan beberapa *level*.



Gambar 2.9 Screenshot Character Menu Game Tanduk Putih Clash Battle
Sumber: <https://leolitgames.com/>

Gaya visual yang diambil dalam *game* ini berupa warna monokrom hitam-putih yang dipadukan dengan *linework* yang rapih seperti kartun barat. Walaupun begitu, beberapa *background* pada *game* bersifat *flat design* tanpa menggunakan *lineart* sama sekali. Satu-satunya warna yang digunakan dalam *game* ini adalah warna merah yang menunjukkan saat fase suatu karakter kehilangan *health* yang cukup banyak ataupun ketika karakter terkena serangan dari pihak lawan.

2.3.4 War Angels

War Angels adalah *game* simulasi manajemen *resource* rumah sakit yang mengambil tempat di tengah perang dunia dan kerusakan kota yang terkena dampak akibat perang. *Game* ini menempatkan pemain sebagai seorang dokter sukarela yang memiliki tanggung jawab untuk mengobati dan menyelamatkan nyawa pasien-pasiennya. *Game* ini mengambil tema perang dari sejarah dan konflik perang yang tengah terjadi di masa kini, menggambarkan betapa buruknya dampak dari perang dan serangan yang berdampak bagi kesehatan fisik maupun mental para korban perang. Hingga saat ini, War Angels masih berada di fase *Beta* dan berada dalam tahap *early access*. Untuk proyek War Angels, pilar Desain Komunikasi Visual yang digunakan adalah Informasi. Hal ini didasari atas bagaimana *game* ini memberitahukan pemain informasi seputar situasi ketika perang, bagaimana

para korban perang berjuang melewati medan yang penuh konflik, dan bagaimana seorang medic dapat berperan untuk membantu para korban yang terluka. *Story event* pada *game* juga memberikan banyak skenario mengenai kejadian-kejadian genting yang dapat terjadi ketika menghadapi perang sebagai seseorang yang terkena dampak terbesar, yaitu rakyat biasa.



Gambar 2.10 Screenshot Gameplay Game War Angels
Sumber: <https://leolitgames.com/>

War Angels menghadirkan pengalaman mengatur dan memutuskan setiap keputusan yang ada di rumah sakit pada saat perang. Pemain dapat meningkatkan level dan kontruksi rumah sakit seiring berjalannya permainan dengan resources yang pemain kumpulkan. Namun, pemain juga harus mengobati dan menangani berbagai pasien yang memiliki luka-luka yang berbeda. *Game* ini memiliki *plotline* yang akan berjalan seiring dengan perkembangan rumah sakit pemain, diiringi oleh *event* cerita yang akan muncul ketika pemain memenuhi *checkpoint* tertentu.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.11 Screenshot Latar Tempat Game War Angels
Sumber: <https://leolitgames.com/>

Gaya visual pada game War Angels bersifat realistis untuk ilustrasi *event* dan karakter. Setiap karakter memiliki *potrait* utama dengan anatomi yang bersifat realistis dan tidak mengalami *exaggeration*, sehingga mendukung *vibes* mencekam dalam game dan tidak mengurangi kesan serius yang diberikan berdasarkan situasi yang terjadi di game. Warna yang digunakan bersifat *muted* dengan warna hitam dan perunggu sebagai warna dominan. Untuk *potrait* dari karakter, warna yang digunakan bersifat *monotonous* dengan warna coklat-merah sebagai warna utama yang digunakan. Penggunaan warna minimal pada *potrait* memberikan kesan *vintage* dan kuno, seperti bagaimana foto diambil di jaman dahulu kala perang dunia. Di sisi lain, War Angels memiliki gaya visual yang berbeda untuk aset *sprite* mereka, dengan gaya yang bersifat lebih kartunis dan cara render yang lebih simpel. Walaupun begitu, *background ingame* di War Angels bersifat 3 dimensi dan akan mengikuti pemain ketika berjalan melalui tiap ruangan yang ada di rumah sakit.