



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Digital Happiness merupakan studio *game developer indie* yang terbentuk pada pertengahan 2013. Studio ini dikepalai oleh Rachmad Imron selaku CEO. Nama perusahaan resmi untuk studio ini adalah PT. Digital Semantika Indonesia. Studio ini terletak di Komplek Alamanda Dago Permai, Jalan Tubagus Ismail, Bandung Jawa Barat. *Platform* utama yang digunakan Studio ini untuk merilis *game* adalah PC (*Personal Computer*). *Project* pertama yang dirilis oleh studio ini adalah *game* DreadOut untuk PC. Selain membuat *project* sendiri, studio ini juga mengerjakan *project* berbasis klien dan biasanya berfokus pada *project* interaktif 3D seperti *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*.

2.1.1. Visi Misi Perusahaan

Visi dan misi utama studio *game* ini adalah untuk terus membuat dan memaksimalkan *game* dan *project* interaktif 3D. Hal ini didasari oleh tim studio yang banyak memiliki keahlian di 3D *Game Artist*. Selain itu studio ini mempunyai tujuan untuk memperkenalkan konten lokal seperti *game* DreadOut secara internasional. Hal tersebut terjadi karena sektor pasar penjualan *game* studio ini besar secara global. Selain itu, banyak audiens interansional yang tertarik dengan konten lokal *game* Digital Happiness seperti memperkenalkan

hantu-hantu Indonesia (pocong, kuntilanak, sundel bolong dll) yang tergolong “eksotik” secara pasar global, dan memberi ciri khas sendiri.

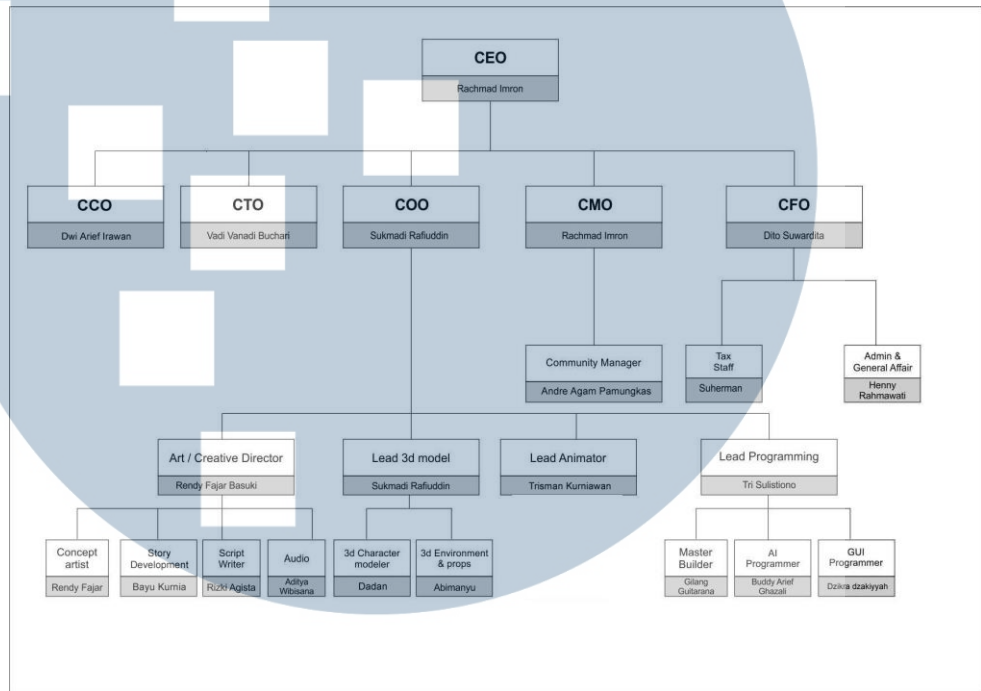
Hal unik yang ditekankan selain dari konten lokal yang dimasukkan dalam *game*-nya, Digital Happiness tergolong yang secara penuh bergerak dalam *game* dan media interaktif 3D. Alasan ini terjadi dikarenakan faktor imersi yang tim studio ingin terapkan baik itu dalam *game* dan media interaktif seperti *Virtual Reality* dapat terealisasi dengan baik dengan 3D. Di sisi lain, Digital Happiness tidak secara kuat dan rajin dalam membuat dan menjual *game* mereka ke *mobile* (seperti *smartphone*). Fokus utama *platform* mereka adalah PC sebagai sarana visualisasi 3D paling bagus secara teknis. *Game engine* 3D yang studio ini gunakan adalah Unity sejak 2013 dan Unreal Engine sejak 2016. Namun dikarenakan faktor teknis visual yang jauh lebih baik akhirnya mereka lebih sering menggunakan Unreal Engine.

2.1.2. Logo Perusahaan



Gambar 2.1. Logo Perusahaan *Game Developer* Digital Happiness
(https://pbs.twimg.com/profile_images/1027872084242751488/DyekYUMF_400x400.jpg)

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan

2.3. Portfolio Perusahaan

Digital Happiness memiliki dua jenis portfolio, *game* untuk pasar dan *project* interaktif berbasis klien.

- *Game* Untuk Pasar:

1. DreadOut dan DreadOut Act 2 (2014)

DreadOut adalah *game* bergenre horror dengan sudut pandang orang ketiga. *Game* ini dirilis pada 15 Mei 2014. *Gameplay* dalam *game* ini

adalah mengalahkan musuh berupa hantu lokal Indonesia khususnya di daerah Sunda dengan menggunakan kamera *Smartphone* dan kamera DSLR. *Game* ini merupakan *game* Indonesia pertama yang terjual di situs jual beli *game online*, Steam dan dibuat dalam *game engine* Unity. DreadOut Act 2 adalah lanjutan dari bagian pertama DreadOut yang dapat diunduh setelah 5 bulan rilis DreadOut.



Gambar 2.3. DreadOut
(<https://i.ytimg.com/vi/SWQAHcwcCE8/maxresdefault.jpg>)

2. DreadOut Keepers of The Dark (2016)

DreadOut Keepers of The Dark adalah konten tambahan *game* Dreadout yang dijual secara terpisah atau *standalone* dan dirilis via Steam pada tahun 2016. *Game* ini menjadi tambahan konten dari versi original DreadOut yang belum terselesaikan pada fase pembuatan DreadOut di tahun 2014.



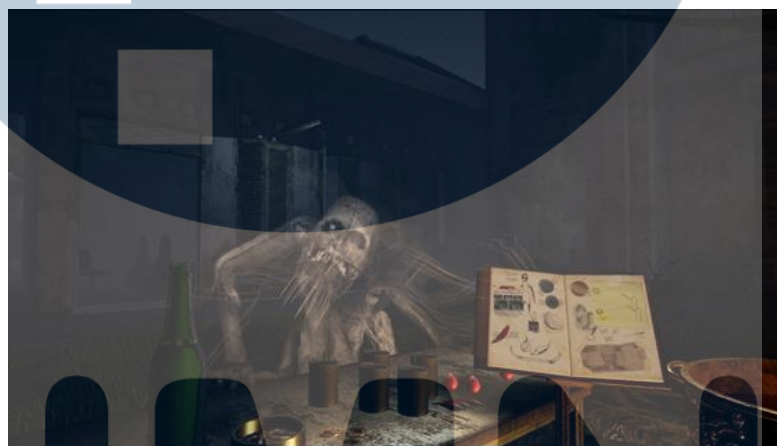
Gambar 2.4. DreadOut Keepers of The Dark
(<https://i.ytimg.com/vi/SWQAHcwcCE8/maxresdefault.jpg>)

3. DreadEye (2017)

DreadEye adalah *game* ketiga dalam waralaba DreadOut dengan menggunakan platform *Virtual Reality*. *Gameplay* utamanya adalah kita berperan sebagai dukun lokal Sunda yang dapat memanggil hantu-hantu Sunda dengan menggunakan ritual yang tertera dalam prosedur *game*-nya. *Game* ini dirilis pada tahun 2017 dan untuk pertama kalinya menggunakan Unreal Engine sebagai peningkatan teknis visual yang diberikan setelah DreadOut. Platform *Virtual Reality* yang digunakan adalah tujuan utama tim *developer* untuk menciptakan imersi pemain dalam *game* ketika bisa melihat langsung variasi hantu Sunda pada sudut pandang pertama (*first-person perspective*).



Gambar 2.5. DreadEye
(<https://hitsbanget.com/wp-content/uploads/2018/04/dreadeye-indiedb.jpg>)



Gambar 2.6. *Gameplay* dalam DreadEye
(https://www.siliconera.com/wordpress/wp-content/uploads/2018/01/ss_defd81bbdd0c065de31c50a59d434d2175937d0.1920x1080_thumb.jpg)

3. DreadOut 2

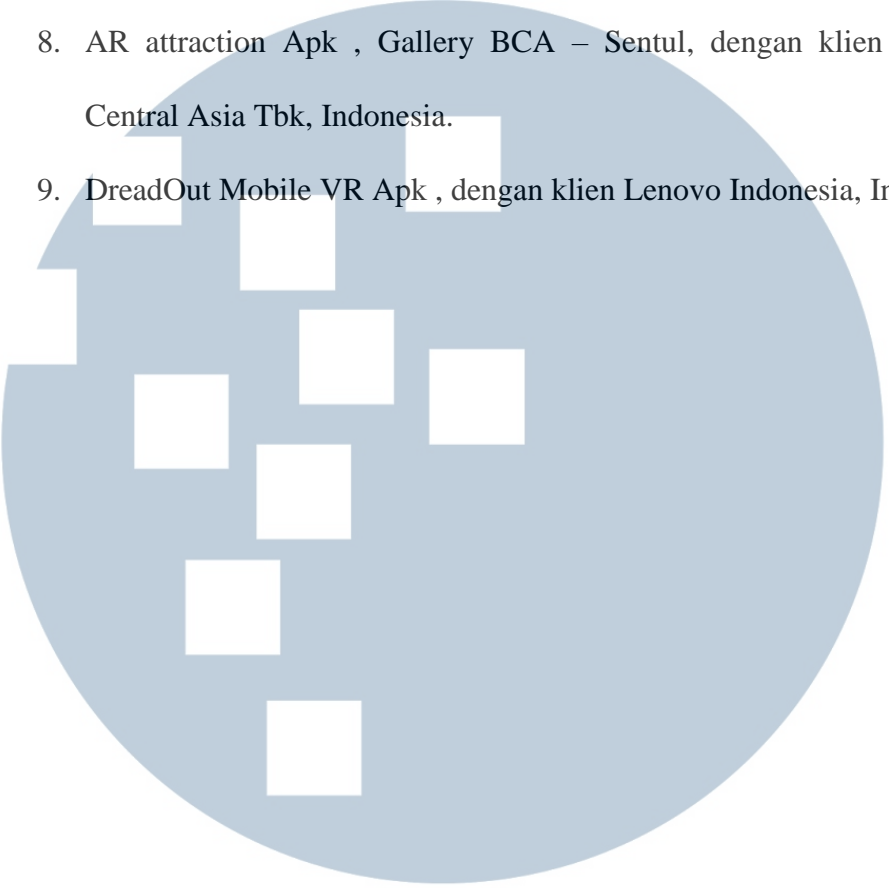
DreadOut 2 adalah *game* horror terbaru Digital Happiness yang menjadi sekuel DreadOut. *Game* ini menjadi *game* kedua Digital Happiness yang menggunakan Unreal Engine dan masih dalam proses pembuatan. Diperkirakan *game* ini akan dirilis pada tahun 2020.



Gambar 2.7. DreadOut 2
(<https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/945710/header.jpg?t=1539158698>)

- *Project* Interaktif berbasis klien:

1. Silvercase Remastered - *3D Animation Producer*, dengan klien Grasshopper Manufacture - *Active Game Media*, Jepang.
2. DreadSense - *Intel Real Sense Game Prototype Apk*, dengan klien Intel Corp, Santa Clara, Amerika.
3. DreadSense - *Prototype concept Apk*, dengan klien Leap Motion Corp, SF, Amerika.
4. DreadEye - *VR prototype porting*, dengan klien Razer Corp, WearVR, Amerika.
5. DreadEye - *VR porting*, dengan klien Smilegate, Korea Selatan.
6. DreadOut, DreadOut: Keepers of The Dark Porting, dengan klien DMM corp, Jepang.
7. DreadOut The Movie VR Attraction Apk, dengan klien CJ Entertainment, Korea Selatan.

- 
8. AR attraction Apk , Gallery BCA – Sentul, dengan klien PT Bank Central Asia Tbk, Indonesia.
 9. DreadOut Mobile VR Apk , dengan klien Lenovo Indonesia, Indonesia.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA