

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Perusahaan

PT. Eternaldream Games Internasional atau dikenal sebagai Eternal Dream Studio adalah sebuah studio gim *indie* satu-satunya yang berbasis di Lampung dan didirikan oleh Lucky Putra Darmawan selaku CEO pada September 2017. Saat ini, Eternal Dream Studio terletak di Bumi Kedamaian Residence, Jl. Yasir Hadi Broto No.4 Blok B, Kedamaian, Kec. Tanjungkarang Timur, Kota Bandar Lampung, Lampung 35122. Pada mulanya, Eternal Dream Studio berfokus pada produk gim yang berjenis *casual* atau gim santai yang tidak perlu banyak mengeluarkan tenaga atau *effort* untuk dimainkan. Beberapa produk gim *casual* yang dihasilkan diantaranya Pocong Jump, Match or Not, Finding El's Coffee, Belajar Matematika bersama Pocil, Ghost Runner, dan lain-lain yang merupakan gim *mobile* berbasis Android. Seiring berjalannya waktu, Eternal Dream Studio beralih fokus pada pengembangan gim naratif yang bertujuan menumbuhkan empati dan sekaligus memberikan hiburan atau kesenangan kepada pemain (Dharmawan, 2023). Sejak dilakukannya peralihan fokus tersebut, Eternal Studio mengambil langkah dengan mengubah ide-ide gim yang sebelumnya berfokus pada genre *arcade casual* menjadi genre *visual novel* dan *slice of life* melalui gim Menggapai Matahari atau dikenal juga dengan nama The Sun Shines Over Us.



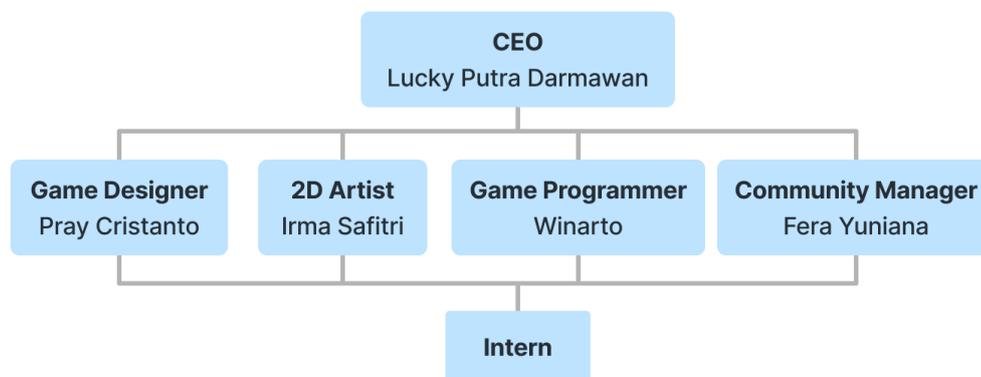
Gambar 2.1 Logo Eternal Dream Studio
Sumber: Eternal Dream Studio (2017)

Visi dari Eternal Dream Studio yaitu menjadi perusahaan gim yang dapat berkolaborasi dengan berbagai industri, berperan dalam mengembangkan industri gim di Indonesia, dan menyalurkan kebahagiaan kepada banyak orang melalui gim. Eternal Dream Studio juga memiliki misi yaitu berkolaborasi dengan beragam

industri, memperkenalkan dan memberikan edukasi mengenai industri gim, serta membuat gim berkualitas yang memberikan kesenangan kepada pemain. Oleh karena itu, Eternal Dream Studio memiliki fokus pada naratif untuk memberikan pesan dan meningkatkan empati pemain. Eternal Dream Studio juga memiliki keunggulan dalam menciptakan gim dan membuka jasa pembuatan *gamification* untuk promosi perusahaan, *event*, atau produk, *education game* untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan *casual game* bagi klien.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Eternal Dream Studio adalah studio gim *indie* yang berstruktur organisasi yang membagikan peran serta tanggung jawab dalam struktur di setiap divisi agar menjamin efisiensi dan koordinasi dalam kinerja perusahaan. Karena sifat perusahaan Eternal Dream Studio berbentuk *indie*, hanya terdapat beberapa pegawai yang menjadi penanggung jawab dalam tiap divisi. Berikut merupakan bagan struktur organisasi perusahaan:



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Eternal Dream
Sumber: Eternal Dream Studio

- 1) Pendiri Eternal Dream Studio, Lucky Putra Dharmawan, berperan sebagai CEO yang bertanggung jawab dalam bidang *marketing* gim dan sebagai *face of the company*, mulai dari mengikuti *interview*, membuat artikel, dan lain-lain. CEO juga berperan sebagai *lead game designer*, *game producer*, dan *storywriter*.

- 2) *Game designer* yang berperan mengumpulkan data terkait gim serta merancang desain yang digunakan dalam gim seperti *level design*, *game economy*, *game system*, dan *game content*.
- 3) *2D Artist* yang berperan membuat aset-aset visual 2D yang digunakan dalam gim seperti *character sprite*, *environment design*, *UI design*, dan ilustrasi.
- 4) *Programmer* yang berperan menangani mesin atau *software* gim dan *coding* agar dapat menggabungkan aset-aset yang telah dibuat menjadi satu gim yang utuh serta dapat dijalankan oleh pemain.
- 5) *Community manager* yang berperan mengurus komunitas di Discord agar tetap teratur.
- 6) Di bawah tiap-tiap divisi tersebut, terdapat pula *intern* yang berperan mempelajari kinerja tiap divisi serta memberikan dukungan atau bantuan terhadap tugas-tugas yang dikerjakan divisi. Penulis berada di divisi *2D artist* yang bertugas membantu dalam perancangan aset-aset visual yang digunakan dalam gim, khususnya aset visual 2D.

2.3 Portfolio Perusahaan

Eternal Dream Studio sudah berpengalaman dalam mengembangkan beberapa *game project* sejak pertama kali didirikan, baik secara pribadi maupun berkolaborasi dengan studio gim lain. Proyek yang dikerjakan oleh Eternal Dream Studio meliputi *casual mobile game*, *premium game*, *visual novel*, *gamification*, dan *education game*. Berikut merupakan portfolio atau proyek yang dimiliki oleh Eternal Dream Studio.

- 1) Finding El's Coffee
Finding El's Coffee merupakan game yang dibuat melalui kolaborasi antara Eternal Dream Studio dengan *brand coffee shop* terbesar di Lampung untuk membuat sebuah gim yang bertujuan untuk memperluas *brand coffee shop*. Gim ini dirilis pada tahun 2018 dan memiliki genre *platformer* yang sangat sederhana dimana pemain dapat memilih dari dua karakter yang dapat dimainkan dan harus mengumpulkan biji kopi sambil

menghindari rintangan atau *obstacles* untuk dapat maju ke level berikutnya. Sayangnya, gim ini sudah tidak dapat diakses atau diunduh lagi karena sudah tidak dilakukan perbaikan atau *update* serta tidak dikembangkan lagi.



Gambar 2.3 Finding El's Coffee
Sumber: Google Play Store

2) Virgo and The Sparklings: This is the Rhythm of My Life

Virgo and The Sparklings: This is the Rhythm of My Life adalah gim yang merupakan hasil dari kolaborasi antara Eternal Dream Studio dengan BumiLangit yang didasarkan pada *webtoon* Virgo and The Sparklings yang memiliki fanbase besar. Gim ini dirilis pada tahun 2021. Dalam gim ini, pemain dapat memainkan alur cerita yang serupa dengan yang terdapat pada *webtoon* namun dengan interaksi tambahan sehingga lebih imersif.



Gambar 2.4 Virgo and The Sparklings: This is the Rhythm of My Life
Sumber: BeritaSatu (2022)

3) My Decade Furriend

My Decade Furriend adalah hasil dari *gamejam* yang diselenggarakan secara internal dalam Eternal Dream Studio pada tahun 2023 lalu. Gim ini merupakan gim *casual*, berdurasi singkat, dan berfokus pada narasi yang mengajak pemain untuk menjalani perjalanan emosional mengenai suka duka kehidupan, khususnya mengenai kehilangan, masa penyembuhan, dan pertumbuhan emosional. Sesuai dengan judulnya, gim ini berfokus pada kisah seekor kucing bernama Inchi yang diadopsi ketika kecil dan terus menemani pemiliknya selama satu dekade dengan setia tetap menemani meskipun menghadapi berbagai lika-liku permasalahan hidup.



Gambar 2.5 My Decade Furriend
Sumber: Itch.io (2023)

4) The Sun Shines Over Us

The Sun Shines Over Us merupakan gim *visual novel* yang semula merupakan gim *mobile*, namun setelah melalui banyak perkembangan kemudian diubah menjadi *premium game* pada platform PC. Gim ini merupakan hasil kolaborasi antara Eternal Dream Studio dengan Niji Game Studio. Gim ini mengangkat isu yang cukup berat yaitu mengenai kesehatan mental remaja dan permasalahan hubungan baik pertemanan, asmara, hingga keluarga (*relationship*) yang kemudian diaplikasikan ke dalam gim *visual novel*. Meskipun mengemas isu yang berat, alur cerita dan visual yang diterapkan gim cukup sederhana dan menciptakan

harmoni yang nyaman untuk dipandang sehingga pemain dapat dengan mudah memahami maksud dan tujuan dari gim.



Gambar 2.6 The Sun Shines Over Us
Sumber: Itch.io (2023)

The Sun Shines Over Us juga berhasil meraih berbagai nominasi dan penghargaan. Salah satunya adalah meraih penghargaan “*Best Narrative*” pada Indonesia Game Awards di tahun 2022 serta berhasil meraih penghargaan “*Best Story*” dan “*Best Sound*” pada Indinesia Game Festival 2022 ketika gim dirilis dalam *platform mobile*. The Sun Shines Over Us juga menjadi finalis pada SEA Game Awards 2021 dan Indie Craft 2022, serta meraih nominasi “*Best Indonesian Mobile Game*”, “*Best Mobile Game*”, dan “*Best Art Direction*” pada Indonesia Game Awards dan The Lazy Monday.



Gambar 2.7 Penghargaan The Sun Shines Over Us
Sumber: Eternal Dream Studio

5) Helen

Helen adalah proyek kolaborasi Eternal Dream Studio dengan Rolling Glory Jam yang semula merupakan hasil *gamejam* perusahaan yang kemudian diangkat menjadi *premium game*. Gim ini mengangkat tema *quarter life crisis* melalui sudut pandang Helen, seorang pekerja kantoran yang merasakan kejenuhan dari kesehariannya yang bersifat repetitif serta mulai bertanya-tanya mengenai pekerjaan serta pilihan hidupnya hingga saat ini. Gim ini mengangkat isu tersebut untuk mengajak pemain agar selalu menghargai hal-hal kecil dan merefleksi diri. Saat ini, gim ini masih dalam tahap pengembangan dan sedang disempurnakan agar dapat memberikan pengalaman atau *experience* yang lebih baik kepada pemain daripada versi *gamejam* yang dirilis di Itch.io melalui pengembangan menjadi *premium game* yang dapat diakses dan diunduh melalui *platform* Steam dengan menggunakan bahasa Inggris agar tidak hanya menjangkau target lokal, tetapi juga internasional.



Gambar 2.8 Helen
Sumber: Itch.io (2023)