

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Eternal Dream Studio dirintis pada tahun 2017 oleh Lucky Putra Dharmawan yang berlokasi di Lampung. Eternal Dream Studio terlibat dalam pembuatan gim *indie* ini dan melakukan proyek B2B (*Business-to-Business*) atau melaksanakan proyek yang diusulkan oleh klien. Studio gim ini fokus dalam merancang gim yang dapat memberi pengaruh dalam membangkitkan rasa empati pada pemain.

2.1.1 Profil Perusahaan

Eternal Dream Studio merupakan studio pengembang gim *indie* yang berlokasi di Indonesia, lebih tepatnya di Kota Lampung. Eternal Dream Studio didirikan oleh Lucky Putra Dharmawan pada tahun 2017. Studio ini memiliki fokus dalam mengembangkan gim bersifat naratif yang dapat menumbuhkan rasa empati pemainnya, gim naratif yang mengangkat tema kesehatan mental atau psikologis. Gim naratif yang diciptakan umumnya mengangkat isu sosial salah satu gim mereka adalah “*The Sun Shines Over Us*” atau “Menggapai Matahari”. Gim tersebut merupakan gim visual novel yang menceritakan tentang isu-isu seputar kesehatan mental, seperti *bullying*, *post-traumatic stress disorder* (PTSD), dan isu mental lainnya (Medina, 2021).

Eternal Dream Studio memiliki visi dan misi yang menjadi arahan dan nilai yang dianut dalam membangun identitas studio. Eternal Dream Studio memiliki visi untuk menjadi perusahaan yang mampu berkolaborasi dengan berbagai industri, berkontribusi dalam pengembangan industri gim di Indonesia, serta menghadirkan pengalaman bermain yang menyenangkan kepada pemain. Dalam mencapai visi tersebut, studio ini menjalankan misi dengan menjalin kerja sama lintas industri, memberikan edukasi tentang industri pengembangan gim, serta menciptakan gim yang dapat memberi kesenangan bagi pemainnya.



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

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Pada awal mendirikan *startup gim* Lucky Putra Dharmawan hanya berdua dengan rekannya, Yovit. Namun setelah mendapat proyek *El's Coffee*, yakni membuat gamifikasi untuk *cafe* tersebut sebagai media promosi dan *awareness* pada *brand El's Coffee*. Beliau memutuskan untuk membentuk tim agar hasil pengembangan gim lebih maksimal. Eternal Dream Studio kemudian resmi berdiri pada oleh Lucky Putra Dharmawan pada September 2017. Beliau merupakan lulusan Teknik Informatika dari Universitas Bandar Lampung angkatan 2012 (ubl.ac.id., 2019).

Pada mulanya, studio ini lebih berfokus pada pengembangan gim *mobile* yang kasual seperti *Pocong Jump*, *Match or Not*, Incar tiang listrik, *Finding El's Coffee*, Belajar Matematika bersama Pocil, *Ghost Runner*, *Flappy Ghost*, *English Crush*, Nurhadi Aldo, *Sort'em Up* dan lainnya untuk platform Android, namun gim *mobile* ini sekarang sudah tidak fungsional karena tidak lagi diperbarui untuk versi *smartphone* saat ini. Setelah beliau mengikuti Indigo Game Startup Incubation (IGSI), beliau mulai mengalihkan fokus dari gim *mobile* ke pengembangan gim yang menyoroti tema kesehatan mental dengan pesan yang menumbuhkan empati pemain, dengan fokus pada isu-isu sosial. Pada tahun 2022, Eternal Dream Studio terpilih oleh Asosiasi Game Indonesia (AGI) menjadi salah satu dari 8 *startup gim* yang tampil di pameran *Indie Craft* di Korea Selatan secara *daring* (Hariqo, 2022).

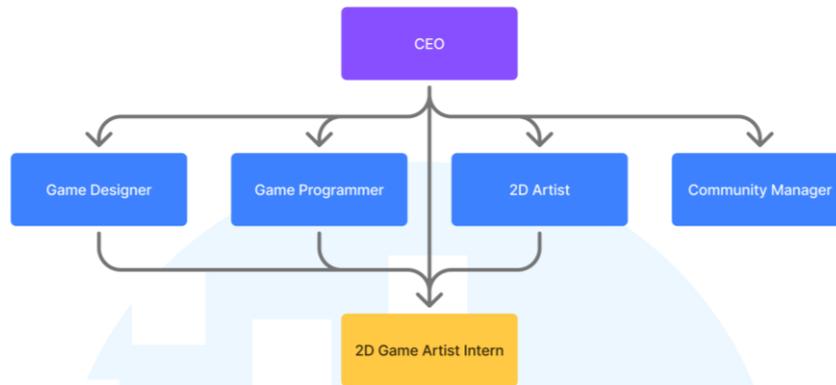


Gambar 2.2 CEO Eternal Dream (Tengah) Usai Acara Wisuda IGA
Sumber: <https://www.tempo.co/...>

Studio ini juga berpartisipasi dan lulus program Google Play *Indie Games Accelerator* (IGA) pada tahun yang sama. IGA merupakan program tahunan yang berupa bimbingan, pelatihan, serta masukan terkait produk, desain, dan monetisasi. Selain itu, program ini juga memberi kesempatan bagi para peserta untuk mempresentasikan karya mereka kepada investor dan penerbit gim (Utama & Wuragil, 2022). Saat ini, Eternal Dream Studio terus mengembangkan gim naratif yakni “Helen”, serta menjalin kolaborasi dengan *game developer* lokal yang baru merintis, *Eggtato* (Daniel, 2025).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Eternal Dream Studio memiliki struktur dengan pembagian peran dan tanggung jawab di setiap divisinya agar memastikan kinerja perusahaan terkoordinasi dan efektif. Selama berlangsungnya magang, penulis berada di bawah supervisi langsung oleh CEO sebagai *2D Game Artist*, Berikut adalah struktur organisasi Eternal Dream Studio:



Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Eternal Dream Studio
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Eternal Dream merupakan studio gim *indie* sehingga setiap divisi bersifat individual. Setiap kedudukan di Eternal Dream Studio memiliki tanggung jawab yang berbeda di divisinya, yakni:

- a) CEO pada Eternal Dream Studio bertanggung jawab dalam menentukan arah perusahaan, pengambilan keputusan, analisis pasar, mengelola tiap divisi, membangun hubungan eksternal seperti investor, pelanggan, mitra bisnis, media dan lainnya. Selain itu CEO juga mengawasi kinerja pada pengembangan gim seperti menjadi *lead game designer*, *game producer*, dan *storywriter*.
- b) *Game Designer* memiliki tugas untuk membuat konsep gim termasuk, mekanis permainan, aturan, dan objektifnya.
- c) *Game Programmer* melakukan perannya untuk mengelola *software* gim termasuk *coding* agar dapat mengimplementasi aset-aset yang telah dirancang menjadi gim yang utuh dan dapat dieksekusi.
- d) *2D Artist* memiliki tanggung jawab dalam merancang aset visual berupa 2D yang dapat digunakan dalam gim. 2D artist dapat mengolah konsep desain hingga menghasilkan desain final, aset visual ini dapat berupa karakter, lingkungan, properti, dan UI *design*.
- e) *Community Manager*, memiliki tugas untuk membangun, menumbuhkan, dan mengelola komunitas serta mendorong partisipasi dan melakukan interaksi dengan komunitas.

2.3 Portofolio Perusahaan

Eternal Dream Studio sudah berdiri sejak 2017 sehingga memiliki pengalaman dan pengembangan berbagai proyek gim yang sangat variatif. Proyek yang telah dilakukan studio ini meliputi *casual mobile games*, gim premium, gamifikasi, dan gim edukasi. Berikut merupakan portofolio Eternal Dream dari tahun 2017-2024 dan proyek yang masih dalam fase perkembangan, yakni:

1) Finding El's Coffee

Produk ini dirancang sebagai sebuah gamifikasi yang mengajak pemain mengumpulkan biji kopi untuk memperoleh poin, pemain juga menghadapi tantangan berupa musuh berwujud hewan. Pemain dapat memilih antara 2 karakter untuk digunakan selama permainan berlangsung yakni, Elky dan Tia. Elky merupakan karakter berdasarkan pendiri El's Coffee yaitu Elkana Arlen Riswan dan Tia merupakan *chef* pada café El's Coffee.



Gambar 2.4 Finding El's Coffee
Sumber: Google Play Store (2017)

Gim ini terdiri dari 9 level dengan tantangan yang berbeda tiap levelnya, gim ini ditargetkan untuk anak berusia 7 tahun ke atas. Tantangan dalam permainan adalah pemain dihambat dengan rintangan, musuh pada gim berwujud hewan seperti kucing atau harimau dan rintangan seperti pemain harus menghindari hambatan seperti lubang di tanah dan menghindari musuh-musuh binatang dan mengumpulkan biji kopi dan koin secara bersamaan dalam sebuah level.



Gambar 2.5 Gameplay Finding El's Coffee
 Sumber: <https://www.naqiyahsyam.com/2017...>

2) Ayo Cegah Virus

Ayo Cegah Virus adalah permainan *mobile* dan merupakan hasil kolaborasi antara Niji Games dan Eternal Dream Studio yang dirilis pada 28 Mei 2020 di Google *Play Store*. Gim ini ditargetkan kepada anak-anak usia 7 tahun keatas dengan memberi edukasi kepada pemain seperti memberi tips hidup sehat dan mencegah virus, karena pada tahun 2020 merupakan tahun awalnya terjadi pandemik corona virus.



Gambar 2.6 Ayo Cegah Virus
 Sumber: Google Play Store (2025)

Gim ini bersifat seperti visual novel yakni melanjutkan dialog dan memilih opsi. Karakter pada cerita ini fokus pada anak laki-laki bernama Bima yang ditugaskan ibunya untuk pergi ke pasar untuk membeli beberapa hal. Pada saat ke luar pemain di edukasi untuk mempersiapkan diri agar menghindari bahaya tertular virus, seperti mempersiapkan barang yang diperlukan saat

pergi ke luar, cara interaksi dengan orang lain, dan tips lainnya yang berguna saat masa pandemi.



Gambar 2.7 Gameplay Gim Ayo Cegah Virus
Sumber: Google Play Store (2025)

3) Virgo and The Sparklings: Rythm of My Life

Gim ini merupakan hasil produk kolaborasi antara Eternal Dream Studio dengan BumiLangit, yang dirilis pada tahun 2021. Gim ini merupakan adaptasi dari *webtoon* Virgo and The Sparklings yang memiliki fanbase 2 juta lebih. *Gameplay* permainan ini, pemain dapat memainkan alur cerita *webtoon* berupa gim sehingga ada fitur interaktif yang dapat membuat pemain lebih imersif dalam ceritanya.



Gambar 2.8 Virgo and The Sparklings: Rythm of My Life
Sumber: <https://www.beritasatu.com/...>

Karakter pada gim ini berfokus pada protagonis bernama Riani dan kedua temannya bernama Ussy dan Monica. Mereka membentuk band bernama Virgo and the Sparklings. Saat tampil secara umum mereka merahasiakan identitas mereka dengan menggunakan kostum dan topeng. Fitur interaktif

gim ini seperti visual novel pada dasarnya menekan layar untuk melanjutkan jalannya cerita, memilih opsi yang memengaruhi alur cerita, selain itu pemain dapat melakukan *dress up* pada karakter yakni, memilih kostum seperti baju dan perhiasan untuk karakter.



Gambar 2.9 Gameplay pada Gim Virgo and The Sparklings
Sumber: <https://marketing.co.id/...>

4) *The Sun Shines Over Us*

Gim tersebut merupakan gim *visual novel* pada perangkat *mobile* yang kemudian dikembangkan menjadi gim premium pada platform PC, gim ini dirilis pada tahun 2021 hasil kolaborasi antara Eternal Dream Studio dengan Niji Game Studio. Gim ini bersifat naratif yang mengangkat tema kesehatan mental remaja mengenai *bullying* dan PTSD serta isu hubungan pertemanan, keluarga dan asmara.



Gambar 2.10 *The Sun Shines Over Us*
Sumber: <https://store.steampowered.com/app/...>

Mekanisme gim pada *The Sun Shines Over Us* seperti visual novel pada umumnya yakni menekan dialog untuk melanjutkan cerita dan memilih opsi dialog selama berlangsungnya cerita yang berdampak terhadap alur cerita, memengaruhi hubungan karakter dan perjalanan emosional protagonis.



Gambar 2.11 Opsi Dialog pada Gim *The Sun Shines Over Us*
Sumber: <https://store.steampowered.com/app/...>

Terdapat 13 karakter, satu protagonis dan 12 lainnya merupakan karakter pendukung. Protagonis dalam gim ini bernama Mentari yang merupakan korban *bullying* yang pindah ke sekolah baru, berusaha pulih dari trauma masa lalunya. Pemain mengikuti cerita melalui sudut pandangnya, membuat pilihan yang membentuk perjalanannya.



Gambar 2.12 Karakter pada Gim *The Sun Shines Over Us*
Sumber: <https://x.la/thesun-overus...>

The Sun Shines Over Us mendapatkan berbagai pencapaian dari nominasi, finalis, dan penghargaan. Gim ini mendapatkan penghargaan berupa “Best narrative” di Indonesia Game Awards 2022, “Best Story” serta “Best

Sound” pada acara Indonesia Game festival 2022. Kemudian Nominasi “Best Art Direction” dari The Lazy Monday, dan Finalis pada acara Indie Craft 2022 dan Sea Game Awards 2021.



Gambar 2.13 Pencapaian *The Sun Shines Over Us*
Sumber: [https://store.steampowered.com/...](https://store.steampowered.com/)

5) Helen

Helen merupakan gim yang saat ini sedang dalam perkembangan dan produk kolaborasi antara Eternal Dream Studio dengan Rolling Glory Jam. Helen awalnya merupakan hasil gamejam pada tahun 2024 yang dikembangkan menjadi gim premium. Gim ini mengangkat tema kesehatan mental khususnya isu *quarter life crisis* dalam sudut pandang seorang perempuan pekerja kantor.



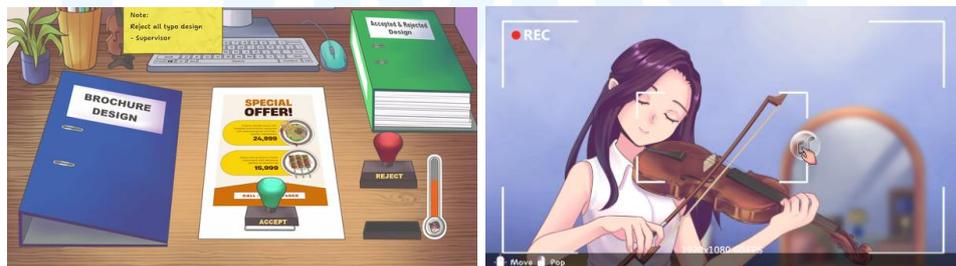
Gambar 2.14 Gim Helen
Sumber: [https://store.steampowered.com/...](https://store.steampowered.com/)

Pada gim Helen, pemain mengikuti cerita perjalanan karakter bernama Helen, seorang wanita pekerja kantor yang merasa lelah dan jenuh dalam menemukan dirinya sendiri. Gim ini bersifat naratif melalui dialog dan interaksi dengan lingkungan sekitar yang atmosferik. Mekanisme gim Helen yang utama adalah visual novel interaktif sehingga pemain diperlukan untuk menekan layar untuk melanjutkan dialog, selain itu pemain dapat eksplorasi lingkungan sekitar dalam wujud *platformer* yakni jalan ke arah kiri atau kanan dan interaksi dengan beberapa objek.



Gambar 2.15 Dialog pada Helen
Sumber: Gim Helen (2025)

Gim Helen memiliki elemen "*slice-of-life*" karena cerita ini berdasarkan kehidupan sehari-hari dan interaksi Helen kepada lingkungan sekitarnya, serta terdapat beberapa mini games yang merupakan pekerjaan harian Helen di perusahaan dan juga disaat ia memainkan violin.



Gambar 2.16 Mini Games pada Helen
Sumber: Gim Helen (2025)