

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Eternal Dream Studio adalah perusahaan yang bergerak di industri gim dengan fokus merancang gim yang dapat menyampaikan pesan yang bermakna dan mengena. Berikut adalah penjelasan profil perusahaan beserta sejarahnya.

2.1.1 Profil Perusahaan

Eternal Dream Studio merupakan pionir dan satu-satunya studio pengembangan gim yang beroperasi di Lampung, Indonesia. Studio gim ini memiliki misi utama untuk merancang gim yang tidak hanya sekadar menciptakan pengalaman bermain yang seru tetapi juga dengan menghadirkan pesan bermakna yang bisa menyentuh hati pemain dan mengubah cara pandang mereka terhadap dunia. Selain menjadi tempat pengembang gim, mereka juga memiliki komunitas yang ingin memajukan industri gim lokal dan terbuka untuk bekerjasama baik dengan pengembang berpengalaman maupun pemula yang *passion* membuat *game*. Karena itu, studio ini telah menjadi wadah bagi para kreator dan calon pengembang *game* untuk berkumpul, berkreasi, dan mengembangkan keterampilan mereka dalam pembuatan gim.



Gambar 2. 1 Logo Eternal Dream Studio
Sumber: Eternal Dream Studio (2017)

Dalam hal pengembangan *game*, Eternal Dream punya spesialisasi di beberapa bidang meliputi gim *mobile* kasual, gamifikasi, gim edukasi, dan gim naratif. Selain mengembangkan *game* mereka sendiri,

Eternal Dream Studio juga menawarkan layanan *outsourcing* untuk membantu klien mewujudkan ide gim mereka. Tim ahli mereka akan bekerja sama di setiap tahap proses pengembangan untuk memastikan hasil akhir yang berkualitas tinggi dan sesuai visi klien.

Dalam *interview* Indie Games Group Indonesia (IGGI) dengan Eternal Dream Studio diketahui bahwa terdapat tiga visi dan misi utama yang ingin dicapai oleh studio gim ini. Visi dan misi studio ini adalah untuk tumbuh menjadi pengembang gim yang mampu menjalin kolaborasi lintas sektor industri, berkontribusi pada perkembangan ekosistem *game* di Indonesia, serta menghasilkan pengalaman bermain yang menarik dan menghibur bagi para penggunanya.

Berikut adalah detail profil perusahaan Eternal Dream Studio yang telah dijabarkan.

- Nama perusahaan: Eternal Dream Studio
- Tahun berdiri: 2017
- Lokasi kantor pusat: Bandar Lampung, Lampung
- *Website*: <https://eternaldreamstudio.com/>
- Nomor telepon: +6285789999000
- Industri: *Mobile Gaming Apps*
- Ukuran perusahaan: 2-10 orang
- Bidang: *game development*, gim *mobile*, gim sebagai layanan, gim android, gim ios, gamifikasi, narasi, gim education, *software development*, AR, and VR
- Lingkungan kerja: *Hybrid*, karyawan memiliki fleksibilitas untuk memilih di mana mereka bekerja, di kantor, jarak jauh, atau kombinasi.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Berawal dari sebuah *startup*, Eternal Dream Studio berdiri atas inisiatif Lucky Putra yang memiliki latar belakang pendidikan di bidang Teknik Informatika dari Universitas Bandar Lampung. Saat itu beliau membentuk tim dan belajar secara mandiri melalui platform *online* selama

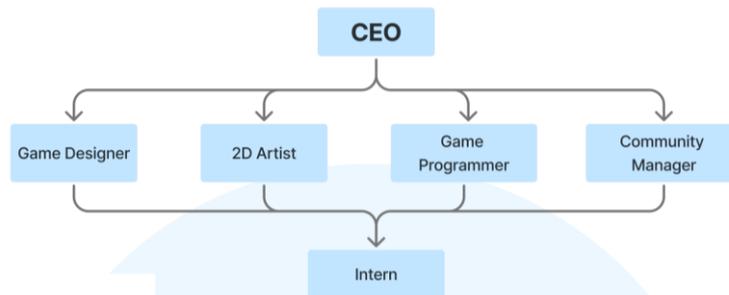
sekitar 3 bulan untuk mempelajari proses pengembangan gim, hingga beliau berhasil merilis gim pertamanya yang berjudul "Match or Not" (Universitas Bandar Lampung, 2019).

Pada tahap awal, gim-gim yang diproduksi oleh Eternal Dream Studio masih berfokus pada genre kasual, yaitu gim ringan yang mudah dimainkan dan tidak membutuhkan banyak usaha dari pemain. Beberapa gim berbasis Android yang telah diciptakan antara lain Pocong Jump, Match or Not, Finding El's Coffee, Belajar Matematika bersama Pocil, Ghost Runner, Flappy Ghost, English Crush, Nurhadi Aldo, serta Sort'em Up.

Seiring berjalannya waktu, studio ini mulai mengubah arah fokusnya ke pengembangan gim naratif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga bertujuan menumbuhkan rasa empati pada pemain. Perubahan ini membawa Eternal Dream Studio untuk mengadaptasi ide-ide gim mereka yang awalnya mengusung tema *arcade casual*, menjadi bergenre *visual novel* dan *slice of life*. Salah satu hasilnya adalah gim "Menggapai Matahari" atau juga dikenal secara internasional sebagai "The Sun Shines Over Us" (Pratama, 2021).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Sebagai studio *game indie*, Eternal Dream Studio menerapkan sistem organisasi yang membagi peran serta menetapkan tanggung jawab yang spesifik untuk setiap divisinya. Sebagai studio gim indie, Eternal Dream Studio memiliki jumlah pegawai yang relatif terbatas, sehingga setiap divisi dikelola oleh sejumlah individu yang memiliki peran penting dalam memastikan kelancaran produksi gim. Setiap anggota memiliki tanggung jawab yang jelas dan saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Berikut ini adalah bagan yang menunjukkan struktur organisasi di Eternal Dream Studio:



Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: Eternal Dream Studio

Pimpinan Eternal Dream Studio dipegang oleh Lucky Putra Dharmawan yang menjabat sebagai CEO dengan fokus pada pemasaran *game* dan citra perusahaan. Selain tugas kepemimpinan tersebut, ia juga memiliki peran sentral dalam kreasi *game* sebagai *lead game designer*, *game producer*, dan *storywriter* untuk merancang konsep serta narasi.

Di bawah CEO, terdapat beberapa divisi utama yang memiliki peran spesifik dalam pengembangan gim:

- 1) *Game Designer*: Bertugas merancang desain gim, termasuk level *design*, sistem permainan, serta mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengembangan konsep dan mekanisme permainan.
- 2) *2D Artist*: Berperan dalam pembuatan aset visual 2D, seperti *sprite* karakter, *environment design*, desain tampilan pengguna (*UI design*), serta ilustrasi untuk keperluan *game*.
- 3) *Programmer*: Bertanggung jawab atas pemrograman dan pengembangan perangkat lunak gim.
- 4) *Community Manager*: Mengelola komunitas di Discord dan memastikan interaksi antara pemain dan pengembang tetap aktif serta terorganisir.

Selain tim inti, terdapat intern di divisi *art* dan *programming* yang bertugas mempelajari dan mendukung pekerjaan yang dilakukan oleh tim utama. Penulis ditempatkan di divisi *2D Artist* dengan tugas utama mendukung produksi

aset visual yang dimanfaatkan baik dalam pengembangan *game* maupun untuk keperluan media sosial studio.

2.3 Portofolio Perusahaan

Studio ini memiliki portofolio yang beragam mencakup berbagai jenis gim yang dikembangkan untuk berbagai platform dan tujuan. Ragam genre *game* yang telah diproduksi oleh studio ini mencakup *casual mobile game*, *premium game*, *visual novel*, *gamification*, serta *education game*. Daftar berikut adalah beberapa portofolio proyek yang telah dikembangkan oleh Eternal Dream Studio.

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

Eternal Dream Studio pernah berkolaborasi dengan Bumi Langit dalam pengembangan gim “Virgo and The Sparklings: This is the Rhythm of My Life” yang diadaptasi dari webtoon Virgo and The Sparklings. Dirilis pada tahun 2021, gim yang bertemakan gabungan drama komedi/*romance fantasy* menghadirkan alur cerita yang mengikuti kisah dalam Webtoon aslinya, namun dengan tambahan elemen interaktif seperti *dress up* dan interaksi yang dapat mempengaruhi alur cerita pemain (Kusumanto, 2022). Kolaborasi ini menjadi salah satu proyek penting bagi Eternal Dream Studio dalam mengembangkan gim berbasis narasi dengan elemen interaktif menarik.



Gambar 2. 3 Virgo and The Sparklings: This is the Rhythm of My Life
Sumber: Kaori Nusantara (2022)

2) My Decade Furriend

My Decade Furriend merupakan sebuah permainan naratif yang diciptakan melalui *game jam* internal di Eternal Dream Studio pada tahun 2023. *Game* ini menyajikan pengalaman santai dengan durasi singkat yang berpusat pada tema kehilangan, pemulihan, dan perkembangan emosional. Kisahnya berpusat pada seekor kucing bernama Inchi yang setia menemani pemiliknya selama satu dekade melalui berbagai suka duka kehidupan. Pemain dapat berinteraksi dengan Inchi, mengikuti perjalanan emosionalnya, serta menikmati *mini games* dan dialog yang memperkuat ikatan karakter.



Gambar 2. 4 My Decade Furriend
Sumber: itch.io (2023)

3) The Sun Shines Over Us atau Menggapai Mentari

Eternal Dream Studio bekerja sama dengan Niji Game Studio dalam mengembangkan gim bergenre visual novel ini, yaitu *The Sun Shines Over Us*. Awalnya dirilis sebagai *game mobile* yang kemudian dikembangkan menjadi *premium game* untuk platform PC. Mengangkat tema kesehatan mental remaja, gim ini mengeksplorasi isu trauma serta hubungan sosial, mulai dari persahabatan, asmara, hingga keluarga, dengan pendekatan naratif yang mendalam (Pratama, 2021).



Gambar 2. 5 The Sun Shines Over Us

Secara visual, gim ini menghadirkan gaya gambar sederhana dan menekankan emosi karakter yang berubah di setiap dialog untuk memperkuat pengalaman pemain. Sebagai visual novel berbasis pilihan, interaksi antar karakter memungkinkan pemain menentukan alur cerita melalui berbagai opsi yang tersedia.



Gambar 2. 6 The Sun Shines Over Us

Keberhasilannya dalam menyampaikan narasi yang mendalam membuat The Sun Shines Over Us meraih beragam penghargaan, termasuk Narasi Terbaik di Indonesia *Game Awards* 2022, serta Cerita Terbaik dan Tata Suara Terbaik di Indienesia *Game Festival* 2022. *Game* ini juga menjadi finalis di *SEA Game Awards*

2021 dan Indie Craft 2022, serta dinominasikan dalam berbagai kategori, termasuk Arahan Seni Terbaik dan *Best Indonesian Mobile Game* (Geh, 2022).

4) Helen

Eternal Dream Studio dan Rolling Glory Jam bekerja sama dalam menciptakan *game* berjudul *Helen*, yang prototipenya pertama kali dibuat dalam sebuah *game jam* sebelum diperluas menjadi proyek yang lebih matang. Mengangkat tema *quarter-life crisis*, gim ini mengikuti kisah Helen, seorang pekerja kantoran yang merasa jenuh dengan rutinitasnya yang monoton dan mulai mempertanyakan arah hidupnya. Di sisi lain, Helen sangat *passionate* dalam memainkan biola namun ia belum bisa mencapai titik kesuksesan yang diharapkannya suatu hari nanti.

Dalam gim visual novel ini, pemain akan bermain sebagai Helen, seorang pegawai kantoran yang sedang mencoba menekuni pembuatan konten biola. Seiring berjalannya waktu, semangat Helen dalam bermain biola mulai menurun sehingga membuatnya merasa bimbang akan tujuan hidupnya. Di tengah kegelisahan ini, Helen kesulitan menemukan tempat untuk berbagi cerita dan merasa tidak mampu terbuka dengan rekan kerjanya. Ditambah lagi dengan hubungan yang kurang baik dengan sang ibu, Helen merasa benar-benar sendiri dan tanpa dukungan.

Melalui perjalanan Helen, gim ini mengajak pemain untuk merenungkan kehidupan, menghargai hal-hal kecil, dan melakukan refleksi diri. Dalam ceritanya, Helen menemukan origami burung di dalam novel detektif bekas yang ia beli, yang ternyata berisi pesan dari seseorang tak dikenal, mengundangnya untuk bertukar surat melalui instruksi yang diberikan.



Gambar 2. 7 Helen

Sumber: itch.io (2023)

Saat ini, gim Helen masih dalam tahap pengembangan untuk meningkatkan pengalaman pemain dibandingkan dengan versi *game jam*-nya yang sebelumnya dirilis di Itch.io. Gim ini nantinya akan dirilis sebagai *premium game* di Steam, dengan bahasa Inggris sebagai bahasa utama guna menjangkau pasar lokal maupun internasional.



Gambar 2. 8 Helen
Sumber: Steam (2024)