

## **BAB II**

### **IDENTIFIKASI DATA**

Identifikasi data yang dimuat pada bab ini akan membahas mengenai pengumpulan dan mengidentifikasi data dari berbagai sumber untuk dikelola sebagai acuan analisa data pada bab selanjutnya

#### **I. Data Perusahaan**

##### **1. Data Perusahaan**

The Sandbox merupakan platform permainan yang memungkinkan pengguna memprogram permainan dan memainkan permainan yang dibuat oleh pengguna lain. Selain dapat memprogram permainan, The Sandbox juga memberi ruang untuk pengguna agar dapat membuat aset – aset yang dapat dimasukan dalam permainan yang dibuat

Aset – aset dalam *game* The Sandbox juga memungkinkan untuk dijual jika terdaftar pada *marketplace* The Sandbox yang terintegrasi pada *blockchain*, aset digital atau *NFT* ini juga dapat diperjual belikan pada platform kerja sama The Sandbox yaitu *Opensea* untuk dapat menjangkau lebih banyak kolektor

Nama Perusahaan : The Sandbox

Perusahaan Induk : Animoca Brands

Pengelola : Arthur Madrid – CEO Company

Sébastien Borget – COO Company

Lokasi Perusahaan : Hong Kong



**Gambar 2.2** - Logo The Sandbox  
<https://press.sandbox.game/#/en/>

## 2. Sejarah Perusahaan

*The Sandbox* pertama kali dirilis pada tahun 2011 oleh Pixowl untuk android yang memiliki tampilan *pixel*, dan pada tahun 2015 Pixowl kembali merilis *The Sandbox* untuk versi *PC*

Pada tahun 2018 *The Sandbox* diakuisisi oleh Animoca Brands, dan digunakan sebagai nama *base Blockchain* yang mengusung tema 3D *Open World Game* dan pada bulan November 2021 menjadi *event* pertama *The Sandbox* yaitu *Alpha Season 1*

*The Sandbox* yang saat ini akan memasuki *Alpha Season 3* memiliki lebih dari 3 juta pengguna *wallet* dengan kata lain memiliki lebih dari 3 juta pengguna dan masih terus bertambah, dengan akses yang mudah untuk semua kalangan tidak hanya dari perangkat komputer melainkan juga perangkat selluler, *The Sandbox* mampu menarik minat lebih dari 200 merek untuk terlibat dalam proyek *metaverse* dengan dunia *voxel* ciptaan

sendiri (<https://www.sandbox.game/en/partners>, diakses 27 Februari 2022)

### 3. Partner Perusahaan

Kerja sama The Sandbox dengan berbagai perusahaan adalah untuk memberikan ruang pada mereka agar dapat memasarkan brand didalam *game* The Sandbox dengan membuat dunia *metaverse* sesuai kebutuhan tiap brand itu sendiri, untuk dapat bergabung dengan The Sandbox berbagai brand tersebut dapat membeli hak milik tanah *virtual* The Sandbox, dengan kepemilikan tanah tersebut setiap dunia *virtual* yang dibuat partner tersebut memiliki ruang untuk dapat dipublikasikan oleh The Sandbox secara resmi dan menjadi salah satu *game* di salah satu season The Sandbox

Berikut beberapa merek yang telah bergabung dengan The Sandbox

Atari

Avenged Sevenfold

Gucci

Hell's Kitchen

Snoop-Dogss

Shaun The Sheep

MetaMask

Opera

Guild of Guardians

Ubisoft

The Walking Dead

DeadMau5

Square Enix

Smurfs

Wax

Binance

(<https://sandboxgame.gitbook.io/the-sandbox/other/about-the-sandbox>,  
diakses 27 Februari 2022)



**Gambar 2.2** - Splash Screen Focus The Sandbox  
(<https://press.sandbox.game/#/en/>)



**Gambar 2.3** - Splash Screen God The Sandbox  
(<https://press.sandbox.game/#/en/>)



**Gambar 2.4** – Game Maker Alpha Island Background The Sandbox  
(<https://press.sandbox.game/#/en/>)



**Gambar 2.5** – Splash Screen Focus The Sandbox  
(<https://press.sandbox.game/#/en/>)

#### 4. Karakteristik The Sandbox

The Sandbox yang merupakan sebuah *game* secara umum mengusung tema menyenangkan serta ekspresif hal ini sangat terlihat dari berbagai unsur visual serta verbal, baik yang ada didalam *game* maupun yang ada di *website* The Sandbox

##### a. Visual

###### 1) *Layout*

*Layout* yang digunakan The Sandbox secara umum menerapkan kontras yang muncul dalam *Rule of Third* (Aturan sepertiga). pertama yaitu pada *logotype* The Sandbox, perenarapan kontras ini terlihat pada perbedaan ukuran “The” yang berada diatas terlihat sangat kecil jika dibandingkan dengan ukuran “Sandbox” yang terlihat sangat besar



**Gambar 2.6** – The Sandbox Gray  
(<https://press.sandbox.game/#/en/>)

Kontras *layout* kedua diterapkan pada *website* dengan menempatkan illustrasi pada satu sisi dengan ukuran besar dan menempatkan *bodycopy* pada sisi lain



**Gambar 2.7** – Website The Sandbox Alpha 3  
(<https://www.sandbox.game/en/>)

Ketiga, *layout* didalam *game* juga menerapkan kontras serupa seperti pada *splash art* atau ilustrasi digital yang terkonsep menyesuaikan tema *game*, yang biasanya muncul sebagai tampilan *loading* atau proses saat *game* sedang memuat data, dengan menempatkan ilustrasi dihampir sepenuhnya pada tampilan dengan ruang yang kecil untuk menempatkan logo The Sandbox, serta pada *gameplay* atau tampilan dalam *game* yang menempatkan karakter pada bagian yang lebih kecil dengan tampilan latar yang lebih besar



**Gambar 2.8** – Splash Screen Focus The Sandbox  
(<https://press.sandbox.game/#/en/>)



**Gambar 2.9** – Splash Screen Focus The Sandbox  
(<https://press.sandbox.game/#/en/>)

## 2) Warna

The Sandbox yang menunjukkan kesan menyenangkan menggunakan warna vivid yang memiliki ciri lebih terang dan menyala serta terlihat lebih cemerlang

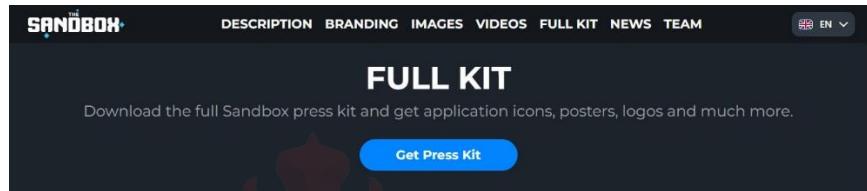


**Gambar 2.10** – Color The Sandbox  
(<https://press.sandbox.game/#/en/>)

## 3) Tipografi

Tipografi yang digunakan The Sandbox menggunakan jenis *San-Serif* hal ini sangat sesuai dengan fungsinya untuk dapat lebih mudah terlihat dan terbaca baik didalam *game* maupun dalam

*website*, serta mendukung tema menyenangkan yang diangkat secara keseluruhan pada The Sandbox



**Gambar 2.11** – Website The Sandbox Alpha 3  
(<https://www.sandbox.game/en/>)

#### 4) Illustrasi

The Sandbox dengan gaya visual *voxel* yang merupakan bentuk 3D dari *pixel* atau *picture element* yang secara umum merupakan representasi titik terkecil dalam gambar grafis berbentuk persegi yang dihitung per-inci, sehingga gaya visual *pixel* akan terlihat seperti susunan persegi yang ditempatkan dengan sengaja untuk dapat menggambarkan objek tertentu. *voxel* sebagai gaya visual juga memiliki pengertian yang mirip dengan *pixel* memiliki perbedaan pada titik terkecil dalam gambar grafisnya yang berbentuk kubus. Gaya visual ini cenderung minimalis karena secara visual bidang – bidangnya akan terlihat seperti gabungan kubus, gaya visual yang khas ini juga menjadi sebuah diferensiasi sehingga The Sandbox menerapkannya pada setiap ilustrasi yang ada dalam *game* maupun *website*



**Gambar 2.12 – Central Town The Sandbox Alpha 2**  
[\(https://press.sandbox.game/#/en/\)](https://press.sandbox.game/#/en/)

b. Verbal

1) *Headline*

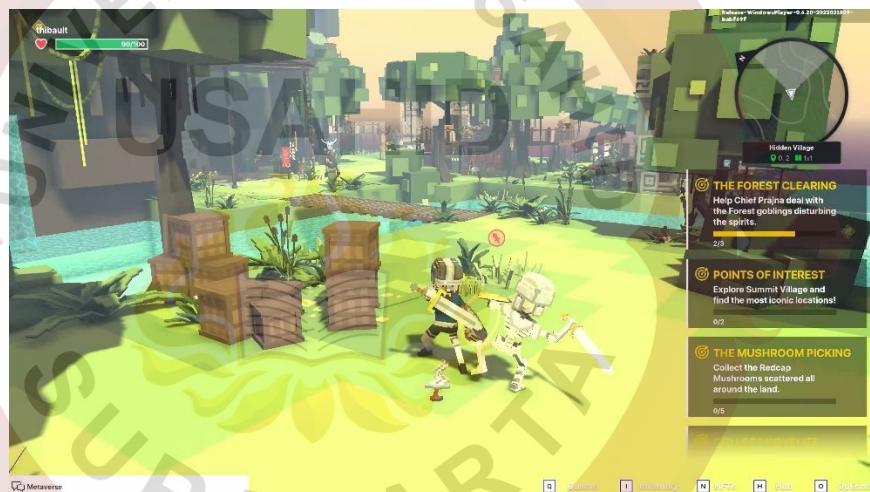
*Headline* merupakan judul utama yang diharuskan untuk menjadi aspek yang paling mudah dilihat, meskipun tidak selalu ditempatkan pada bagian atas disetiap *layout* desain, *headline* “The Sandbox” tetap dapat mudah dilihat dengan memanfaatkan kontras warna dan ruang kosong pada setiap desain



**Gambar 2.13 – Central Town The Sandbox Alpha 2**  
[\(https://press.sandbox.game/#/en/\)](https://press.sandbox.game/#/en/)

## 2) Navigasi

Karakteristik verbal ini ada didalam *game* The Sandbox untuk dapat memudahkan pengguna dalam memainkan *game*, berisi berbagai fungsi seperti pemilihan senjata, atau misi yang perlu diselesaikan, dan masih banyak lagi, navigasi dalam *game* ini memanfaatkan bidang transparan sebagai latar untuk menciptakan kontras agar dapat menempatkan tulisan yang lebih mudah terlihat oleh pemain



**Gambar 2.14 – Central Town The Sandbox Alpha 2**  
[\(https://press.sandbox.game/#/en/\)](https://press.sandbox.game/#/en/)

## J. Analisa Swot

Digunakan untuk menyampaikan informasi yang lebih fokus pada pencapaian yang sudah dilakukan serta tujuan yang dapat dilakukan dengan membandingkan data kompetitor yang pengumpulan datanya dilakukan secara observatif, penentuan kompetitor didasari pada ekosistem yang sudah terbentuk dalam *game* dengan menerapkan konsep *metaverse* didalamnya, sehingga *game* yang dianggap sebagai kompetitor merupakan *game MMORPG*

yang memberikan ruang terbuka bagi pengguna untuk bisa merancang karakter serta dunia dalam permainan serta sudah terintegrasi dengan *blockchain* dan menerapkan konsep *metaverse* yang membentuk ekosistem jual beli didalamnya

|              | <i>Strength</i>   | <i>Weakness</i>  | <i>Opportunities</i>  | <i>Threats</i>  |
|--------------|---|--|---|---|
| The Sandbox  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual unik 3D <i>voxel</i></li> <li>• <i>Roadmap event</i></li> </ul> | <i>Bug</i> dan <i>crash</i> pada beberapa <i>Game</i> yang menngunakan banyak aset   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerja sama brand lebih banyak</li> <li>• Program <i>game</i> lebih variatif</li> </ul> | <i>Game metaverse</i> dengan kesempatan <i>play to earn</i> lebih mudah |
| Decentraland | Banyak Perusahaan pendukung, <i>Digital Currency Group, FBG Capital, CoinFund, dan Samsung</i>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak memiliki <i>roadmap event</i> yang jelas</li> <li>• Kualitas visual <i>game</i> jauh lebih berat dimainkan</li> </ul> | Harga <i>coin</i> stabil dan cenderung meningkat  | <i>Game</i> serupa dengan kualitas grafik lebih bagus dan ringan        |

**Tabel 2.1** - Analisa SWOT  
(Ahmad Zhainudin Fauzi, 2022)