

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1. Logo Anoman Studio
(sumber Anoman Studio, 2021)

Anoman Studio adalah sebuah perusahaan *Indie Game Developer* yang berdiri di Indonesia. Studio *game* tersebut telah berdiri sejak tahun 2010, dan resmi menjadi sebuah perusahaan pada tahun 2014. Studio berlokasi Jl. SMP 126, Komp. Pondok Dian Condet No. 3a, Rt.02 Rw.03, Kel. Batu Ampar, Kec. Kramat Jati, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13520, Indonesia. Anoman Studio berfokus pada pengembangan permainan seluler (*game mobile*) dan komputer (*PC*). Tak hanya pada bidang *game* aja, tetapi Anoman Studio sendiri juga bergerak pada bidang animasi.

Logo Anoman memiliki makna tersendiri yaitu tokoh wayang yang bernama Hanoman. Karakter Hanoman digambarkan sebagai karakter yang kuat dan perkasa. Selain itu, memiliki arti lainnya yaitu memiliki karakter yang jenaka dan selalu bersenang-senang. Dapat disimpulkan bahwa logo Anoman merupakan Karakter yang kuat, kokoh dan terdapat kesenangan dalam setiap karya yang akan dibuatnya.

ANOMAN Studio memiliki beberapa portofolio. Berikut adalah portofolio tersebut:

1. Orbitz



Gambar 2.2. Orbitz
(sumber gamestation.co.id, 2021)

2. AKB - Halte Busway



Gambar 2.3. AKB - Halte Busway
(sumber Anoman Studio, 2021)

3. Raditya Dika Cat Cafe

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.4. Cat Cafe
(sumber suara.com, 2021)

4. Mahabharat Warriors



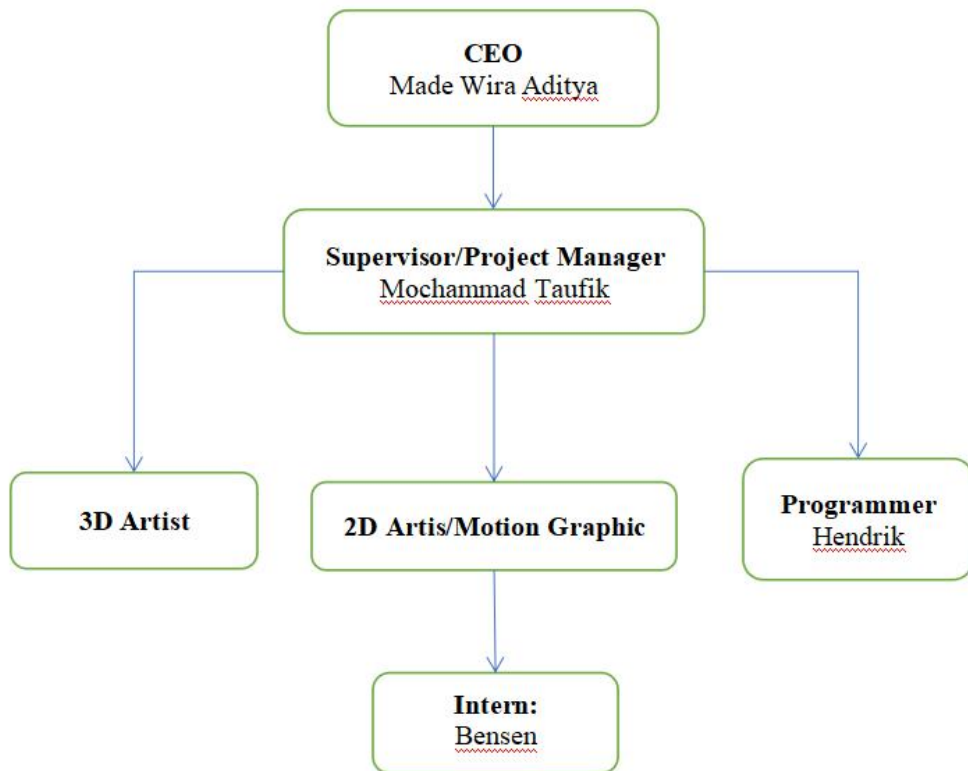
Gambar 2.5. Mahabharat Warrior
(sumber Anoman Studio, 2021)

ANOMAN Studio memiliki beberapa penghargaan. Berikut merupakan penghargaan yang telah dicapai oleh ANOMAN Studio :

1. 1st Winner of PROTOWARS UMN - 2014.
2. Merit Award - INACTA 2015.

3. The Most Innovative Game - IN.GAME 2015.
4. Runner UP - The Most Promising Game - GDG Prime 2015.
5. Runner UP - The Citizen Choice Game - GDG Prime 2015.
6. Top 100 Best Indie Game - INDIEDB 2015.
7. 3rd Winner Samsung Gear VR Challenge - Indonesian Next App 3.0.
8. PC & Console Game of The Year - Popcorn Award 2017.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.6. Stuktur Organisasi

(sumber Anoman Studio, 2021)

ANOMAN Studio dipimpin oleh Made Wira Aditya sebagai selaku CEO. Kemudian, dibantu juga oleh Mochammad Taufik sebagai *Project Manager*, dan selaku *Supervisor* pada penulis. Made Wira Aditya juga selaku dalam pengurusan proyek-proyek lain seperti *3D Artist*, *2D Artis* dan *programmer*. Ia bertemu dengan dengan klien (*Client*) untuk membahas bagaimana proyek agar berjalan

dengan lancar antara kedua pihak tersebut. Selain itu, Ia juga sebagai *Human Resources Department (HRD)* yang mengurus pada tahap wawancara.

Mochammad Taufik sebagai *Project Manager* dan *Supervisor* pada penulis dalam studio tersebut. Mochammad Taufik bertugas sebagai mengurus proyek-proyek yang telah didapatkan oleh klien. Kemudian, membagikan proyek tersebut kepada karyawan dan mahasiswa magang. Semua proyek yang dilakukan oleh penulis di pantau oleh Mochammad Taufik, mulai dari *briefing* hingga selesai. Selain itu, Ia juga bertugas membantu Made Wira Aditya untuk bertemu dengan klien (*Client*) maupun pada tahap wawancara.

Hendrik sebagai *Programmer* dalam studio ANOMAN. Ia bertugas dalam membuat *coding* dalam *game* seperti *game* balapan, *game* untuk *hp* dll.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA