BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Anoman Studio adalah perusahaan *game development* yang beroperasi secara independen yang berada di Jakarta. Anoman sendiri sudah berdiri dari tahun 2014 yang dimana berfokus mendevelop *mobile* dan *desktop games*. Anoman studio sendiri telah mendapatkan beberapa penghargaan yang diantaranya *merit award* dari INAICTA pada tahun 2015, kemudian juga ada *PC & Console Game of The Year* dari Popcorn Award pada tahun 2017, dan masih banyak lagi. Selain game, Anoman sendiri juga membuat animasi, salah satunya animasi dari video "Raja Kuis" yang di tayangkan di youtube.

Gambar 2.1. Logo Anoman Studio

Logo dari ANOMAN Studio sendiri dibuat dari salah satu tokoh wayang bernama hanoman. Honaman sendiri diceritakan sebagai sebuah karakter yang perkasa dan kuat, tetapi juga memiliki sifat yang jenaka dan selalu bersenang senang. Dari keseluruhan cerita tersebut mengartikan bahwa ANOMAN akan menjadi kokoh dan kuat namun didalamnya terdapat kesenangan dalam setiap pembuatan karyanya.

2.1.1. Visi Perusahaan

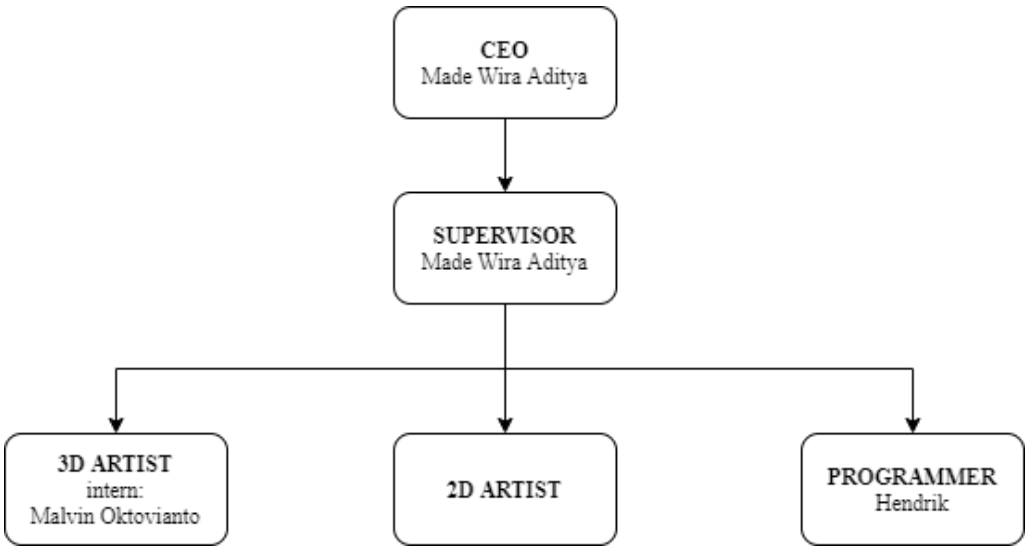
ANOMAN Studio memiliki visi Menjadikan perusahaan Game yang dapat menampung ide-ide kreatif dari para game developer muda Indonesia serta sebagai sarana untuk mengembangkan industri game di dalam negeri.

2.1.2. Misi Perusahaan

ANOMAN Studio juga memiliki beberapa misi, yaitu:

- Membangun produk dan layanan terbaik yang dapat memberi kesenangan pada semua orang
- Meningkatkan pengalaman hidup masyarakat kepada pengalaman yang lebih menyenangkan
- Untuk memperkenalkan budaya Indonesia melalui game di internasional.

2.2. Struktur Perusahaan



Gambar 2.2. Bagan Struktur Organisasi

ANOMAN Studio dipimpin oleh Made Wira Aditya sebagai selaku CEO dan juga sekaligus sebagai supervisor dari *3D Artist*, *2D Artist*, dan *Programmer*, Penulis merupakan bagian intern yang dibawahi oleh Made Wira Aditya di ANOMAN Studio. Seluruh pekerjaan yang dilakukan oleh penulis semuanya dipantau langsung oleh Made Wira Aditya mulai dari *briefing* hingga revisi dan kendala yang dialami oleh penulis selama kegiatan magang.