

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Berdasarkan data perusahaan Anoman 2021, Anoman Studio merupakan sebuah studio *developer game indie* yang didirikan oleh Made Wira Aditya pada tahun 2014 dan bertempat di Kramat Jati, Jakarta Timur.



Gambar 2.1. Logo Anoman Studio

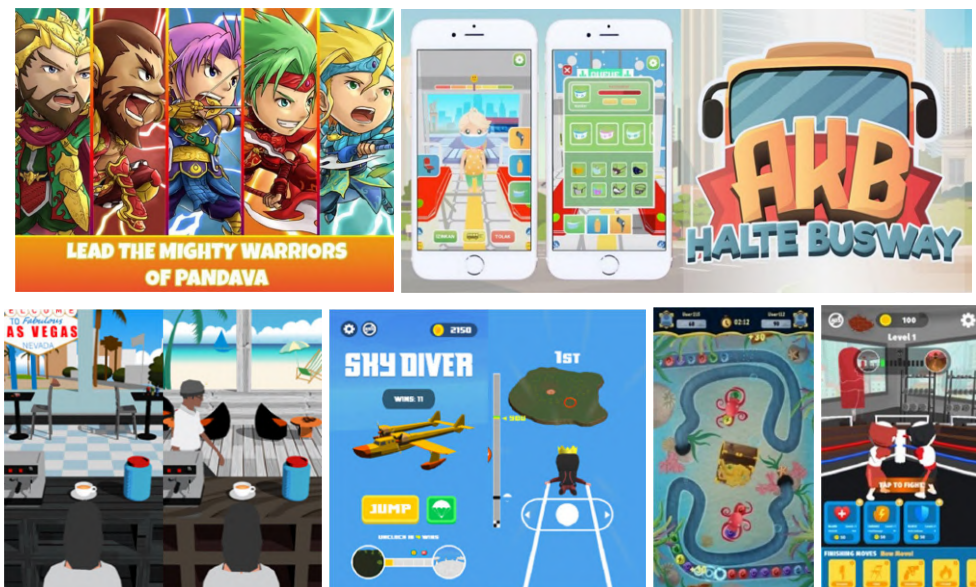
(Sumber: Data perusahaan 2021)

Pada awal berdirinya, nama perusahaan ingin dibuat memiliki ciri khas Indonesia dan dapat menggambarkan kata ‘permainan’. Usul pertama nama perusahaan adalah “Dahon”, tetapi pada saat itu telah berdiri studio dengan nama tersebut. Kemudian, terbesitlah penamaan wayang, Hanoman, meskipun secara umum ia tidak menggambarkan kata ‘permainan’. Untuk nama ‘Hanoman’, Made Wira secara pribadi lebih suka menyebutnya dengan ‘Anoman’ karena lebih terdengar Indonesia dan pelafalan yang lebih nyaman. Nama pewayangan Hanoman ini digunakan karena karakternya yang kuat, tetapi masih suka bermain di luar tugasnya. Dari karakter Hanoman inilah Made Wira ingin adaptasikan untuk Anoman Studio.

Dengan ini, visi dari Anoman Studio adalah mampu menghasilkan karya yang dapat membawa perasaan senang kepada yang memainkannya. Dengan

harapan, masyarakat dapat hidup dari karya *game* Anoman Studio. Sedangkan untuk misi, saat ini Anoman sedang mencoba untuk memproduksi *game* untuk IP perusahaan dan bekerja sama dengan pihak *publisher*. Sehingga karya tersebut dapat lebih memiliki peluang untuk sukses seutuhnya.

Sejauh ini, Anoman Studio berfokus untuk perancangan *game mobile* dan *desktop/PC*. Beberapa contoh karya *game* yang telah dirancang oleh Anoman Studio adalah Mahabarat Warriios, Lead the Mighty Warriios of Pandawa, AKB Halte Busway, Sky Divers, Orbiz, dan Bubble Pirate.



Gambar 2.2. Portofolio *game mobile* Anoman Studio
(Sumber: Data perusahaan 2021)

Dalam perancangan *game*-nya, aspek yang paling diutamakan adalah tolong-menolong dari setiap anggota. Menurut Made Wira, hal tersebut adalah poin terpenting bagi studio *game indie*. Hal ini terbukti dari masa awal berdirinya, telah terdapat cukup banyak perancangan *game* yang sukses. Sayangnya, belum bisa dianggap sukses sepenuhnya karena belum memiliki *budget* untuk *marketing*. Maka, *game* yang telah selesai dan masuk ke pasaran secara umum menjadi kurang menjual, atau bisa terbilang gagal.

Hingga saat ini, pencapaian yang paling menjanjikan adalah proyek Darma, yaitu IP Anoman Studio. Walaupun belum rilis secara resmi, proyek Darma telah memiliki *engagement* terhadap *audience* yang baik. Hal ini terbukti dari unggahan akun media sosial Youtube dan Facebook Proyek Darma, antusias yang diberikan oleh masyarakat cukup tinggi. Menurut Made Wira, perancangan *game* dengan tipe seperti proyek Darma masih jarang dibuat oleh Indonesia. Meski pun mengetahui resiko yang cukup tinggi, Made Wira telah mengukur kemampuan bahwa Anoman Studio sanggup untuk merancang proyek Darma.

Karena masih dalam tahap perancangan, dari pihak *publisher*, yaitu Toge Productions, belum mengizinkan untuk menyebarkan informasi ke khalayak publik dalam bentuk apa pun. Namun proyek ini masih boleh dijelaskan untuk kebutuhan laporan magang mahasiswa.

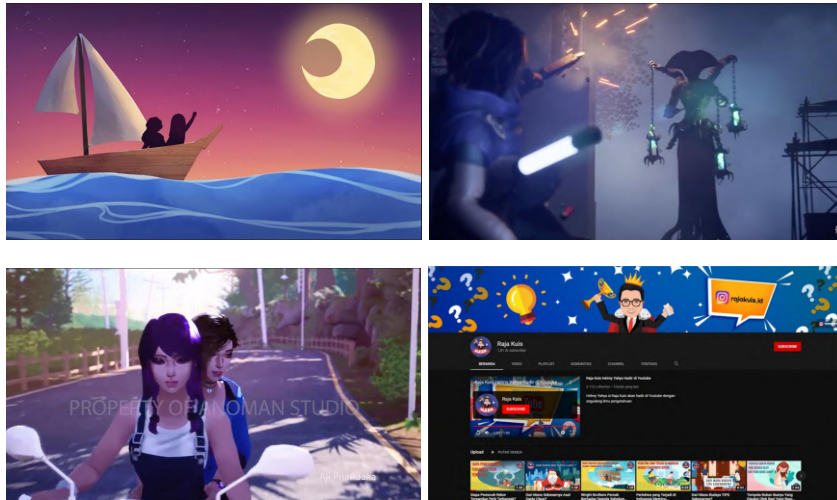


Gambar 2.3. *Teaser concept art* pertama Darma

(Sumber:

<https://www.facebook.com/107166777418072/photos/a.107198027414947/107177607416989>,
2019)

Selain proyek untuk *game mobile / PC*, Anoman Studio juga telah memperluas karya produksinya. Di antaranya adalah animasi untuk *trailer game*, *cut scene game*, dan *motion graphic* untuk konten YouTube.



Gambar 2.4. Portofolio karya animasi Anoman Studio

(Sumber: Data perusahaan 2021)

Sejak tahun berdirinya, terdapat beberapa penghargaan yang telah dicapai oleh Anoman Studio. Di antaranya adalah;

1. Juara pertama pada PROTOWARS UMN (2014), Merit Award pada INAICTA (2015)
2. *The Most Innovative Game* pada IN.GAME (2015)
3. *Runner Up - The Most Promising Game* dan *Runner Up -The Citizen Choice Game* pada GDG Prime 2015
4. *Top 100 Best Indie Game* pada INDIEDB 2015
5. Juara 3 *Samsung Gear VR Challenge* pada Indonesian Next App 3.0 (2016)
6. *PC and Console Game of the Year* pada Popcon Award (2017).

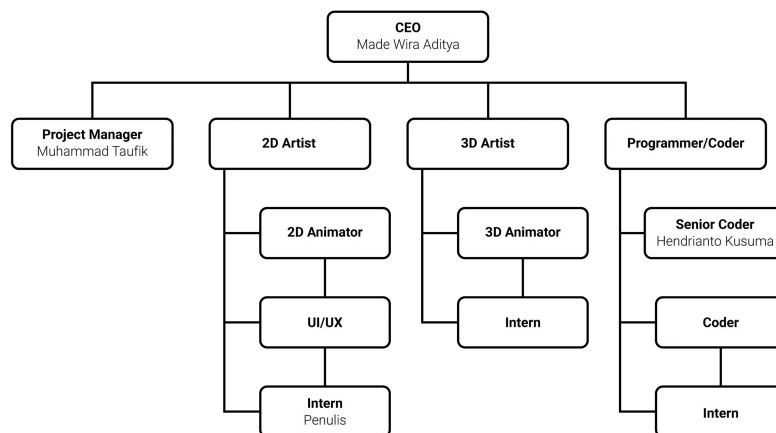
Dengan berkembangnya industri kreatif di Indonesia, jumlah studio *game development* lokal juga semakin bertambah. Dalam area ini, Anoman Studio tidak sendiri. Terdapat beberapa studio lainnya yang bergerak pada bidang yang serupa, seperti Game Level One (GLO), Red Rain Studio, dan Agate.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Karena merupakan studio *game indie*, Anoman Studio tidak memiliki struktur organisasi secara formal. Menurut Made Wira, selama ini lebih mengutamakan ke sisi fungsional dari setiap anggota, di mana akan bekerja sesuai dengan kemampuannya. Maka secara struktural, hampir tidak ada jarak antara *CEO* dan para anggotanya. Anoman Studio memiliki berbagai bidang yang dibutuhkan untuk perancangan *game*-nya. Namun, di setiap bidang tersebut tidak terdapat seseorang yang menjadi pimpinan.

Ketika dalam pengerjaan suatu proyek, Made Wira, selaku *CEO* dan supervisor, akan memilih satu orang untuk menjadi *PIC* proyek. Sehingga komunikasi antar anggota lain, klien, atau pun supervisor tetap berjalan dengan baik. Meski struktur perusahaan antar bagian sama rata, peserta magang tetap berada di bawah bimbingan *PIC* proyek dan supervisor.

Saat ini, Anoman Studio memiliki karyawan internal sebanyak 8 orang. Bagian *2D Artist* sebanyak 5 orang, *3D Artist* sebanyak 2 orang, dan *Programmer / Coder* terdapat 1 orang. Sedangkan pada kedudukan tertinggi di Anoman Studio, Made Wira Aditya berperan sebagai *CEO*, Muhammad Taufik sebagai *Project Manager*, dan Hendrianto Kusuma sebagai *Senior Coder*. Berikut ini adalah bagan struktur perusahaan Anoman Studio.



Gambar 2.5. Struktur organisasi Anoman Studio