

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Anoman Studio adalah perusahaan *indie* didirikan pada tahun 2014 oleh Made Wira Aditya yang berpusat di bidang *game development*, khususnya dalam *game asset making* mulai dari asset 2D seperti *background illustration*, *UI/UX game*, hingga asset 3D seperti *character model* dan *objects*, dan lebih banyak lagi. Anoman Studio berada di Jl. SMP 126, Komp. Pondok Dian Condet no. 3A, RT 02 RW 03, Kel. Batu Ampar, Kec. Kramat Jati, Jakarta Timur.

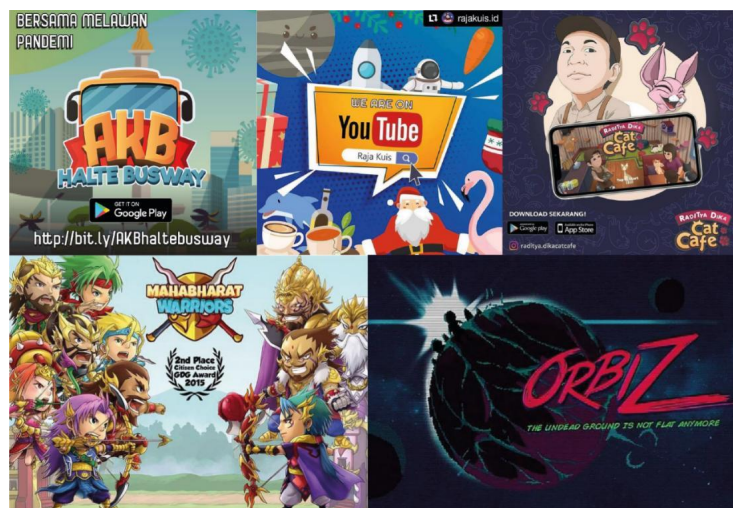
Awal mula terciptanya nama studio Anoman adalah karena Made Wira Aditya sebagai CEO, ingin menggunakan nama yang mengarah ke tradisional khas Indonesia. Dari nama Hanoman diubah menjadi Anoman karena pak Made Wira lebih menyukai versi tersebut. Logo perusahaan awalnya memiliki nuansa wayang yang pada akhirnya menjadi karakter Hanoman karena pak Made Wira menyebutkan bahwa mayoritas studio *game development* menggunakan logo *joystick* yang menandakan keterkaitan perusahaan dengan bidang *game / entertainment*. Karakter Hanoman melambangkan kepribadian yang teguh namun tetap menyukai hal-hal yang menyenangkan, seperti layaknya saat pertama kali membuka *game*, pemain akan diberikan banyak *quest* yang akan terkesan berlebihan namun pada intinya hanya berpusat untuk memberikan hiburan.



Gambar 2.1. Logo Anoman Studio

(Sumber: Data perusahaan 2021)

Anoman Studio memiliki visi yaitu dapat membuat karya Anoman Studio menjadi sesuatu yang dinikmati oleh masyarakat. Misi dari Anoman Studio adalah berupa perkembangan di bidang IT atau teknologi dalam membangun *game* dan mengerjakan berbagai proyek untuk membuat *game-game* yang menghibur dan menyenangkan. Setelah sekitar 6 tahun beroperasi sebagai studio *indie*, berikut adalah produk kreasi internal (berasal dari studio) / eksternal (berasal dari klien) ataupun pencapaian dari Anoman Studio:



Gambar 2.2. Pencapaian Anoman Studio

1. AKB Halte Busway (2020)

Game ini diciptakan guna memberikan edukasi mengenai keseharian dalam bus di masa pandemi Covid-19 untuk program yang diluncurkan oleh Asosiasi *Game* Indonesia (AGI) sebagai kampanye edukatif Covid-19 (Anwari, F. N., 2020). Pemain dapat memeriksa kesehatan penumpang sebelum memasuki bus dan mencegah terjadinya penyebaran virus dengan menjalankan protokol kesehatan. *Game* AKB Halte Busway dinyatakan sebagai pemenang dari kampanye AGI pada tahun 2020.

2. Raja Kuis (2020)

Raja Kuis adalah konten *youtube* menceritakan fakta-fakta yang edukatif serta menghibur. Program ini menggunakan ilustrasi grafis 2D untuk menghadirkan konten dalam bentuk video. Proyek yang dibuat tahun 2020 ini disajikan oleh Helmy Yahya sebagai *host* utama.

3. Raditya Dika Cat Cate (2020)

Pada proyek ini, Anoman Studio berkolaborasi dengan Raditya Dika. Pengguna dapat bermain sebagai Raditya Dika dalam *game* ini untuk mengelola *cat cafe*. *Game* ini tersedia di *platform mobile*, yaitu *android* dan *apple*.

4. Orbiz (2017)

Orbiz merupakan *game shooter-survival* mengenai 4 kawan yang terjebak dalam dunia penuh zombie. Anoman Studio menerima *award* “*Best PC & Console Game of the Year*” untuk *game* Orbiz di Popcon Asia tahun 2017 (Santoso, P., 2020). *Game* ini dapat dibeli di situs *Steam* dan dapat dimainkan sendiri ataupun *multiplayer* dengan maksimal 4 pemain.

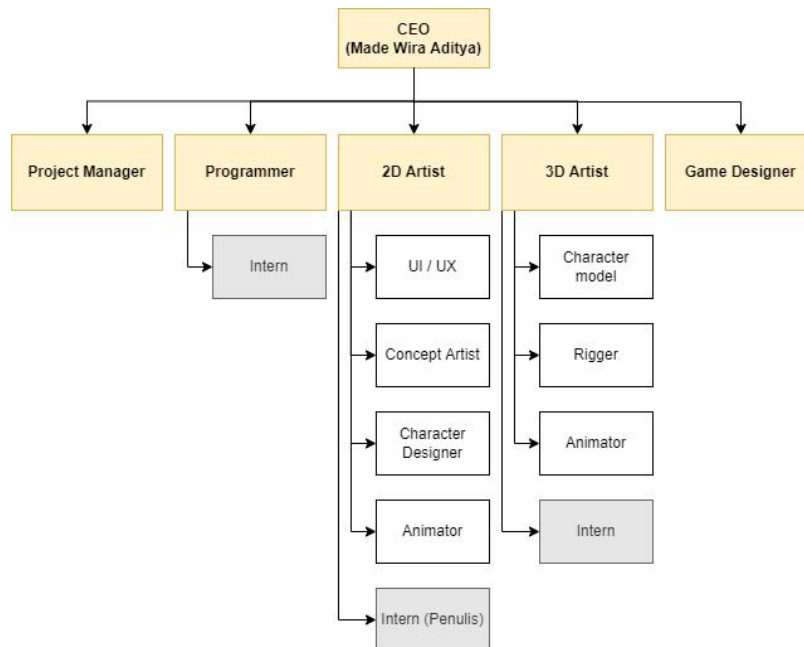
5. Mahabharat Warriors (2017)

Anoman Studio membuat *game* tradisional khas Indonesia yang bertemakan wayang dan bergenre *tower defense*. Mahabharat warriors juga memiliki media *storytelling* berbentuk *webcomic* yang dapat dibaca di situs Webtoon (Ardisasmita, A., 2015). *Game* ini tercatat sebagai *runner-up Citizen Choice* di *Game Developer Gathering* pada tahun 2015 (Anoman Studio, 2015)

Mengingat perkembangan teknologi di masa pandemi ini, kominfo (n.d.) menjelaskan bahwa sekitar Laporan Biro Statistik Nasional Indonesia merekam pertumbuhan sektor teknologi informasi dan komunikasi meningkat sebesar 10,58% pada tahun 2020. Hal ini mendorong pengguna perangkat elektronik dalam mencari hiburan elektronik yang dapat dinikmati, seperti *game*. Sebanyak 30 produk *game* dari studio *game development indie* tercatat dalam kompilasi *game* yang disusun oleh Game Prime 2020 (JagatPlay, 2020). Salah satu dari *studio game indie* yang dapat menjadi kompetitor dari Anoman Studio contohnya adalah Xelo Studio pencipta *game adventure-platformer*: *Leyak*. Produk ciptaan Xelo Studio tersebut menggunakan style 3D sementara studio seperti Game Lokal Indonesia yang menciptakan *game* bergenre *tower defense*: Diponegoro (Lestari, H. P., 2018), juga memiliki produk khas tradisional.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Pak Made Wira Aditya sebagai CEO mengatakan bahwa Anoman Studio adalah studio *indie* sehingga struktur organisasi perusahaan cenderung fleksibel dan tidak permanen. Meskipun demikian, studio memiliki pengurus yang tetap yaitu pak Made Wira Aditya (CEO), Mochammad Taufik, dan Hendrik. Mochammad Taufik dan Hendrik cenderung menjadi *project manager* yang menangani sebagian besar dari proyek-proyek Anoman Studio. Untuk setiap divisi juga memiliki posisi *lead* seperti *lead 2D Artist*, walaupun tidak disebutkan menjadi posisi yang permanen oleh Made Wira.



Gambar 2.3. Struktur Organisasi Anoman Studio