

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Anantarupa Studio

Anantarupa Studio berdiri pada tahun 2011 di Jakarta, dengan mengembangkan konten-konten *digital*. Pembuatan aplikasi *game* menjadi salah satu tujuan pemasaran dan juga proyek kekayaan intelektual Anantarupa studio sendiri. Anantarupa memiliki arti yang berasal dari Sansekerta yaitu *infinite faces* (beragam rupa tanpa batas), hal ini menggambarkan beragam kegiatan dan yang dapat dilakukan untuk proyek kreatif sehingga adanya kemungkinan dalam membuat teknologi baru seperti *augmented Reality* dan *virtual Reality*. Beragam kegiatan ini seperti analisa mekanik, desain *game*, desain konsep dan pembuatan *asset*.

Anantarupa Studio memiliki visi yang ingin membesarkan Indonesia melalui produk aplikasi dan *game* yang kreatif dengan kualitas produk berskala internasional. Adapun misi Anantarupa, dalam membantu industri kreatif *games* yang selama ini terpuruk dapat bangkit kembali dan sejajar dengan negara lain. Tidak hanya membantu industri saja, tetapi juga memperkenalkan kembali

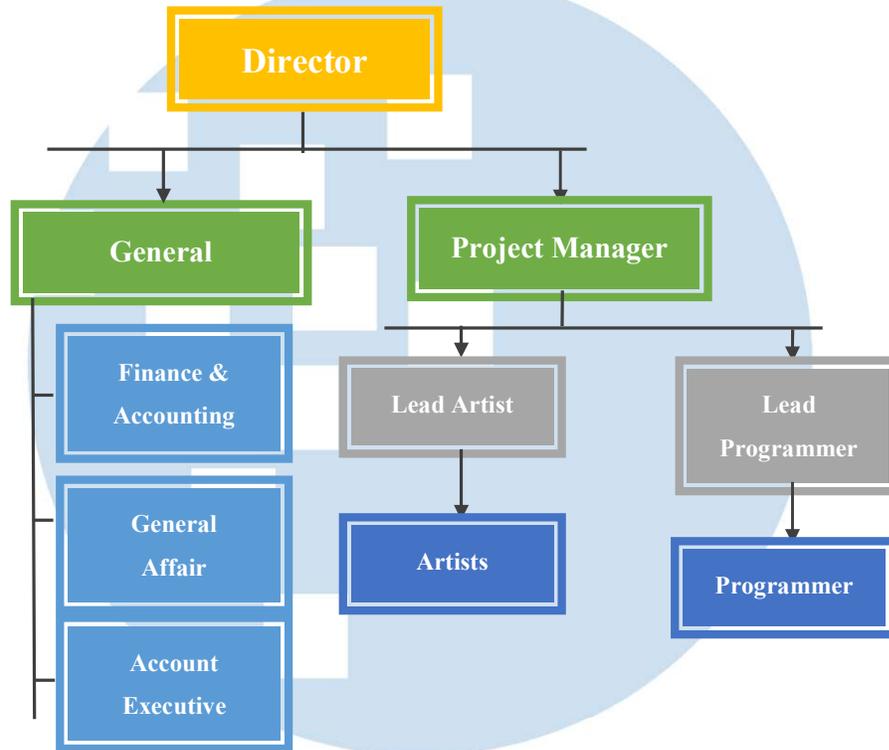
kebudayaan Indonesia kepada anak muda jaman sekarang. Selama masa perkembangan Anantarupa studio, banyak aplikasi dan *game* yang dibuat dengan pengalaman selama tujuh tahun dalam mengembangkan dan menghasilkan permainannya. Beberapa aplikasi dan *games* yang dibuat seperti *official Game Asian Games 2018*, *Choki Choki Boboiboy* dan *Petualangan Nabati Doraemon*. Tidak hanya itu, pada tahun 2020 telah hadir *game Lokapala* di Indonesia dengan melibatkan beberapa pelaku sektor industri kreatif.



Gambar 2.2 Game features
(sumber lokapala.anantarupa.com, 2019)

Lokapala : *Saga of the Six Realms* adalah *game moba* pertama di Indonesia dengan permainan 5 *versus* 5 pemain. *Lokapala* mengangkat tema tentang pahlawan-pahlawan yang berasal dari Indonesia dan Asia Tenggara. Tampilan *Lokapala* dibuat berbeda dari kebanyakan *game Moba* lainnya karena menampilkan ragam Indonesia dan tokoh sejarah. Salah satu *hero* *Lokapala* seperti “Si Buta dari Gua Hantu” dengan kemampuan seni beladiri dan banyak lagi tokoh lainnya. Pada latar *game* *Lokapala*, terdapat enam alam semesta sebagai latar tokoh. Setiap kisah alam semesta yang dibuat, semua diambil pada beberapa sejarah Nusantara yang salah satunya dari cerita Raden Wijaya. *Lokapala* juga menerapkan beberapa jenis *hero* dengan kemampuan yang berbeda seperti *hero Tank, Fighter, Marksman, Mage, Assasin, dan Support*.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Organisasi

Pada struktur organisasi terdapat Direktur yang bertanggung jawab dalam mengatur secara keseluruhan perusahaan Anantarupa. *General manager* membantu Direktur untuk mengelola perusahaan, sedangkan *project manager* membantu Direktur dalam mengatur *project development*. Adapun *finance and accounting* dimana pekerjaannya dalam mengelola pembukuan dan keuangan perusahaan, *general affair* yang mengurus kebutuhan operasional di perusahaan. *Lead artist* memiliki tugas dalam memimpin beberapa *designer* dalam pembuatan proyek. Setelah *lead artist*, semua terbagi menjadi beberapa bagian seperti salah satunya divisi animasi. Penulis memilih peran sebagai 3D Animator dan berada pada divisi animasi dengan tugasnya membuat *animating 3D*.