

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Anoman Studio merupakan sebuah studio pengembang *game* independen yang berlokasi di Jakarta. Anoman Studio sendiri sudah terbentuk dari tahun 2014 yang pada waktu itu berfokus untuk membuat dan mengembangkan *game mobile* dan *desktop*. Semenjak berdirinya di tahun 2014 hingga sekarang, Anoman Studio juga telah mendapatkan beberapa penghargaan untuk *game-game* yang telah mereka produksi.



Gambar 2.1. Logo Anoman Studio
(Anoman Studio)

Logo dari Anoman Studio terinspirasi dari tokoh pertunjukkan wayang Indonesia bernama Hanoman. Hanoman dalam penokohnya memiliki tubuh yang kokoh dan luar biasa kuat. Hanoman juga memiliki karakter seperti pemberani, sikap sopan santun, rendah hati, jenaka, dan suka bersenang-senang. Logo Anoman sendiri yang diambil dari Hanoman mengartikan bahwa Anoman Studio akan tumbuh kokoh, kuat dan juga berkarakter rendah hati dalam menghasilkan setiap karyanya. Anoman Studio juga menjaga suasana senang dan sopan santun dalam setiap pekerjaannya.

2.1.1 Visi

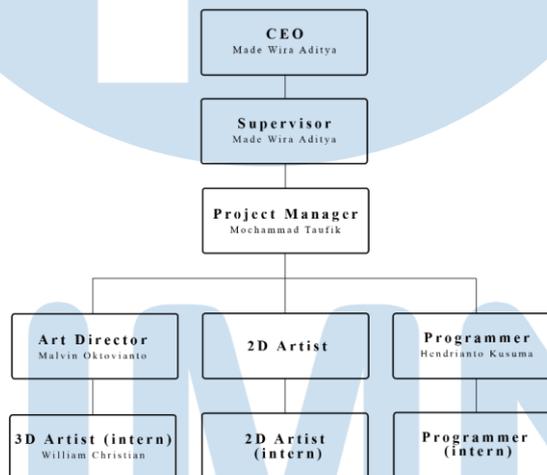
Menjadikan perusahaan *game* yang bisa menjadi wadah ide-ide kreatif dari para *game developer* Indonesia dan juga sebagai sarana pengembangan industri *game* di dalam negeri.

2.2.2 Misi

Membangun produk dan layanan terbaik yang memberikan emosi kesenangan untuk semua orang. Meningkatkan taraf pengalaman hidup masyarakat dari hasil produk yang menyenangkan. Memperkenalkan budaya Indonesia melalui produk berupa *game* di kancah internasional.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut adalah bagan struktur organisasi dari Anoman Studio:

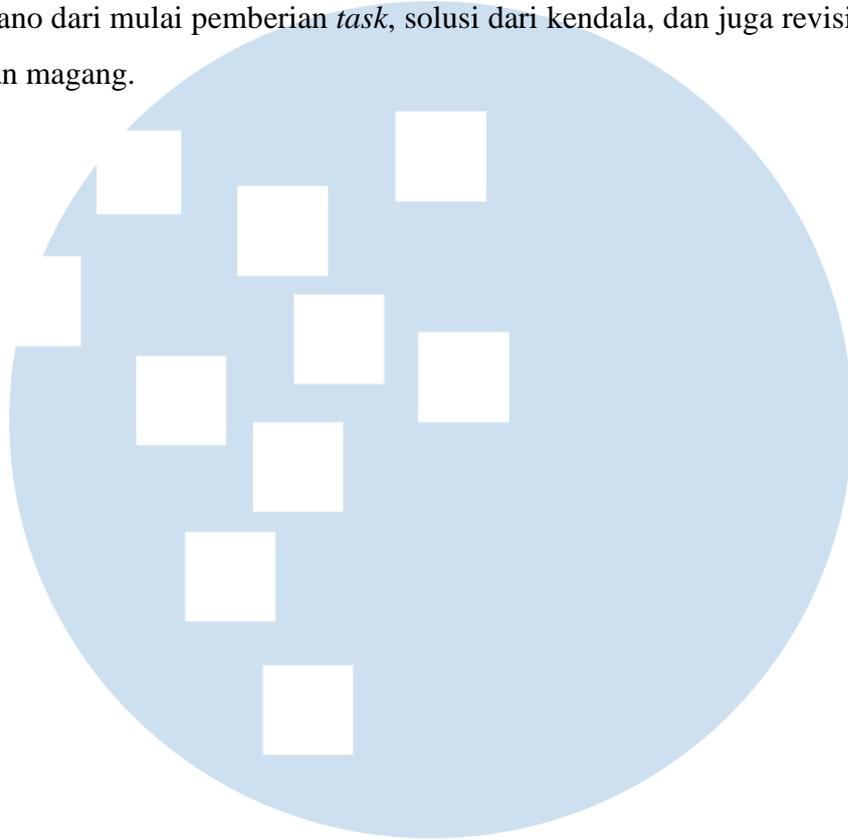


Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan Anoman Studio

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Anoman Studio Sendiri dikepalai oleh Made Wira Aditya sebagai *CEO founder* yang memiliki tanggung jawab untuk memimpin Anoman Studio. Made Wira Aditya juga berperan sebagai supervisi dari *programmer*, *2D Artist*, *3D Artist*, dan juga sekaligus dengan *intern*. Posisi penulis dalam Anoman Studio selama melakukan praktik kerja magang adalah sebagai intern *3D Artist*. Pekerjaan *intern*

3D *Artist* langsung berada dibawah supervisi Made Wira Aditya dan Malvin Oktaviano dari mulai pemberian *task*, solusi dari kendala, dan juga revisi terhadap kegiatan magang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA