

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Anantarupa Studios merupakan studio pengembang game yang didirikan tahun 2011 di Jakarta, Indonesia. Anantarupa Studios fokus sebagai *game service company* yang memproduksi *costum game*, *Augmented Reality (AR)*, dan *Virtual Reality (VR)*. Beberapa korporasi yang menjadi klien Anantarupa Studios antara lain Mayora, Kementerian Pariwisata, Indofood, Telkomsel Samsung, Suzuki, BCA, dan Asian Games 2018 (Usmanda, 2018). Sementara itu, pemilihan nama Anantarupa Studios bukanlah tanpa makna. Nama Anantarupa berasal dari karya sastra karangan Joseph Cambell yang berjudul “The Hero With Thousand Faces”. Kemudian dari situlah Ivan Chen, selaku CEO Anantarupa Studios, mengambil istilah *anantarupa*, yang berarti seribu wajah. Dari terminologi tersebut, Ivan Chen berharap agar perusahaan game yang ia dirikan memiliki identitas bisnis dengan daya kembang besar antara finansial, seni, dan nilai-nilai di dalamnya (Majid, 2017).



Gambar 2.1. Logo Anantarupa Studios
(Anantarupa Studios, 2022)

Anantarupa Studios sendiri memiliki visi dan misi sebagai pedoman perkembangan perusahaan. Berikut visi dan misi Anantarupa Studios(Winoto, 2020):

Visi :

- Menjadi industri kreatif yang dapat membesarkan Indonesia melalui produk-produk kreatif dengan kualitas produk berskala internasional, sekaligus mendorong kreativitas para generasi muda bangsa.

Misi :

- Menghadirkan game dengan konsep sejarah ataupun budaya bangsa Indonesia.
- Menggabungkan kemungkinan teknologi terbaru ke dalam produk.

Ada berbagai game yang telah dikembangkan oleh Anantarupa Studios. Anantarupa Studios mengembangkan game AR Boboiboy tahun 2016 dan Petualangan Doraemon tahun 2018 untuk mempromosikan produk Choki-Choki. Pada tahun 2016, Game AR Anantarupa Studios bernama *Oriinokards* pernah mendapatkan penghargaan “Top 10 Toys” yang diselenggarakan oleh UK Toys Fair. Anantarupa Studios juga memproduksi VR museum di tahun 2014 yang pernah diliput oleh National Geographic Indonesia. Dalam acara World Expo Milano 2015, Anantarupa Studios menyajikan *VR tourism platform*. Hal ini membuat Pavilion Indonesia masuk ke dalam “Top 10 Pavilion” di Milan. Anantarupa Studios dinobatkan sebagai *official partner* dalam pengembangan *Official Game Asian Games 2018* (Usmanda, 2018).

Pada tahun 2018, Anantarupa Studios memutuskan untuk memperluas bisnis dari *game service company* menuju *IP game company*. Anantarupa Studios memulai dengan pengembangan *esports game* yang dikenal saat ini, *Lokapala: Saga of the Six Realms*. *Lokapala: Saga of the Six Realms* merupakan game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang terinspirasi dari kebudayaan lokal Indonesia. Dalam game tersebut, Anantarupa Studios mengenalkan tokoh-tokoh mitologi dan sejarah nusantara dari berbagai daerah di Indonesia (Usmanda, 2018).

Ivan Chen menyatakan bahwa pengembangan game Lokapala tersebut membutuhkan proses yang panjang. Dimulai dari 30 orang, lalu menjadi 40 orang yang terlibat dalam pengembangan game Lokapala di tahun 2020. Ivan Chen menerangkan bahwa misi Anantarupa Studios adalah membantu industri game semakin maju ke ranah internasional dengan mengangkat nilai-nilai kebudayaan pemuda Indonesia. Pemilihan genre MOBA dalam game Lokapala ini dikarenakan terdapat 67% pemain *esports* yang berminat terhadap genre tersebut. Kehadiran Lokapala menjadi pionir dalam game lokal Indonesia yang bergenre MOBA yang sekaligus memperkenalkan kebudayaan nusantara melalui tokoh sejarah dan mitologi (Wisnu, 2020).



U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Lokapala, yang sebagai game orisinal buatan Anantarupa Studios, merupakan terobosan baru di dunia game Indonesia. Anantarupa Studios membuat rancangan bisnis secara matang terhadap perkembangan game Lokapala. Berikut penjabaran *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* dari game Lokapala.

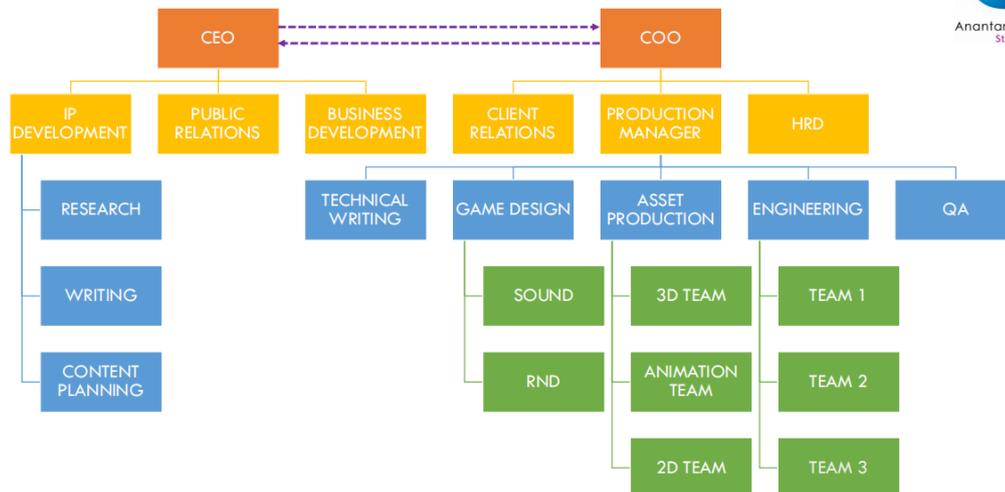
Tabel 2.1 SWOT Game Lokapala: Saga of the Six Realms

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Game terinspirasi dari cerita rakyat dan budaya di berbagai daerah di Indonesia. • Praktis karena dapat dimainkan di ponsel. • Penggunaan visual 3D.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Masih dalam pengembangan teknis dan visual, seperti kurangnya ketajaman dalam efek animasi skill. • Kadang pemain mengalami kendala <i>crash</i> atau <i>error</i>.
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya trend <i>esports</i> di kalangan remaja. • Satu-satunya game MOBA yang mengambil latar belakang dari kebudayaan berbagai daerah di Indonesia. • Dijadikan wadah <i>esport</i> di Piala Presiden Esports 2021.
<i>Treat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ada kecenderungan kesulitan mendapatkan peminat dari Indonesia sendiri karena pemain game Indonesia lebih menyukai game-game dari developer game luar negeri. • Persaingan antara game-game developer lokal maupun internasional.



2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

STRUKTUR ORGANISASI ANANTARUPA STUDIOS



Gambar 2.3. Struktur Organisasi Anantarupa Studios (Anantarupa Studios, 2022)

Anantarupa Studios memiliki struktur organisasi yang terbagi menjadi dua penanggung jawab utama, yakni CEO (*Chief Executive Officer*) dan COO (*Chief Operating Officer*). Posisi CEO dipegang oleh Bapak Ivan Chen Sui Liang dan posisi COO dipegang oleh Ibu Diana Paskarina. CEO dan COO memiliki kedudukan setara yang membawahi departemen berbeda. CEO bertanggung jawab pada *IP Development*, *Public Relations*, dan *Business Development*. Sementara, COO bertanggung jawab pada *Client Relations*, *Production Manager*, dan HRD.

Dari bagan tersebut, ada dua departemen yang terdiri lagi dari beberapa divisi, yakni *IP Development* dan *Production Manager*. *IP Development* memimpin divisi *Research*, *Writing*, dan *Content Planning*. Sementara, divisi seperti *Technical Writing*, *Game Design* (terdiri dari *Sound team* dan *RnD team*), *Asset Production* (terdiri dari *3D team*, *Animation team*, *2D team*), *Engineering* (terdiri dari tiga tim), dan *Quality Assurance* bekerja di bawah pengawasan *Production Manager*. Masing-masing tim sendiri memiliki ketua atau *leader* yang memastikan kinerja anggota *staff*. *Leader* juga berperan menjadi jembatan komunikasi antara para *staff* dengan penanggung jawab di atasnya. Sebagai tambahan, posisi penulis ketika magang masuk ke dalam *3D team* di mana memiliki posisi sama seperti *staff*.