

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Anoman Studio adalah perusahaan *developer video game* independen yang berpusat di Jakarta, Indonesia yang berdiri sejak 2014. Anoman Studio berfokus pada pembuatan *video game* untuk perangkat seluler (*mobile*) dan komputer pribadi *desktop*. Anoman Studio juga telah memenangi beberapa penghargaan yang termasuk:

- A. *1st Winner of PROTOWARS UMN* 2014
- B. *Merit Award – INAICTA* 2015
- C. *The Most Innovative Game – IN.GAME* 2015
- D. *Runner Up – The Most Promising Game – GDG Prime* 2015
- E. *Runner Up – The Citizen Choice Game – GDG Prime* 2015
- F. *Top 100 Best Indie Game – INDIEDB* 2015
- G. *3rd Winner Samsung Gear VR Challenge – Indonesian Next App 3.0.* 2016
- H. *PC & Console Game of The Year – Popcon Award* 2017

2.1.1 Visi Perusahaan

Anoman Studio mempunyai visi yang memiliki keutamaan dalam kemajuan dalam industri *game* dalam Indonesia dengan memasukkan dan menampung variasi ide yang berbeda dari *game developer* muda pada Indonesia. Dengan tujuan untuk mengembangkan industri *game* di Indonesia.

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

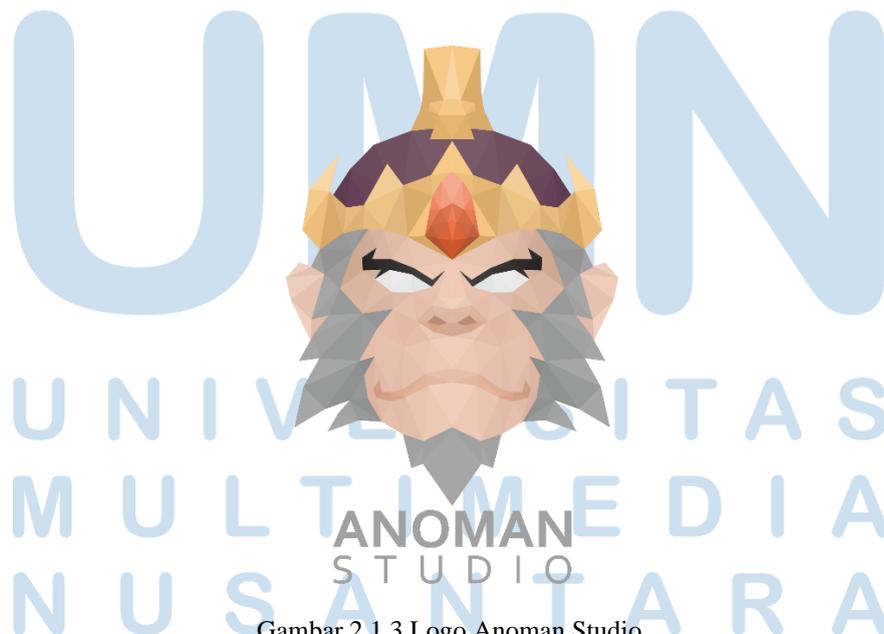
2.1.2 Misi Perusahaan

Anoman Studio memiliki beberapa misi, yang termasuk berikut:

- a. Memberikan produk dan layanan yang terbaik dalam tujuan membuat semua orang yang memakai produk atau layanan Anoman studio, kesenangan.
- b. Meningkatkan pengalaman hidup masyarakat dengan cara memberikan kesempatan untuk pengalaman yang menyenangkan.
- c. Memperkenalkan budaya Indonesia kepada negara-negara luar negeri lewat *game* yang dibuat.

2.1.3 Logo Perusahaan

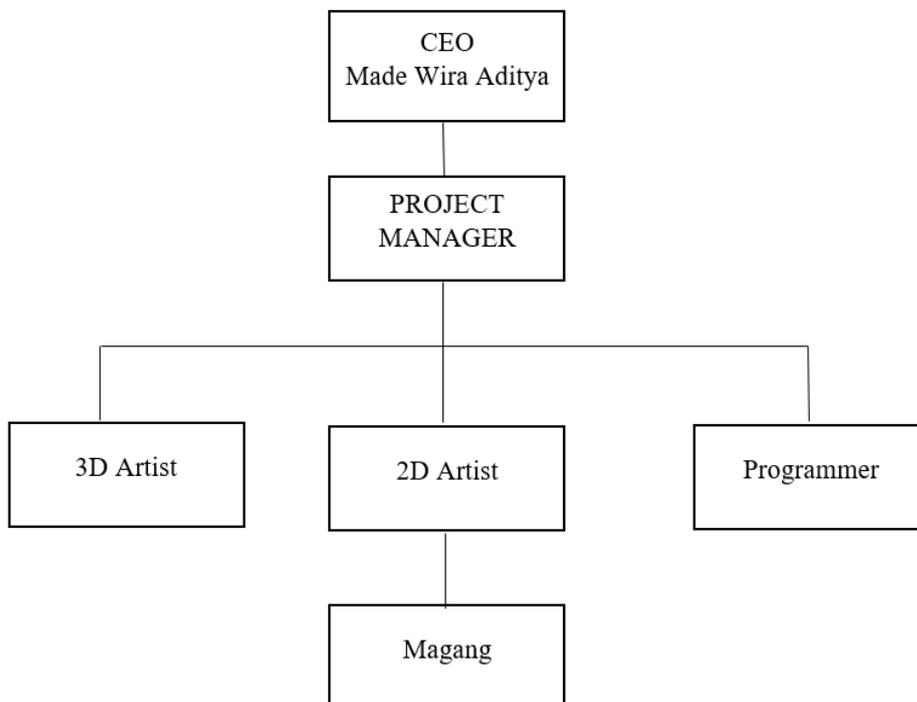
Anoman Studio mempunyai desain logo yang berdasarkan dari tokoh wayang bernama Hanoman. Tokoh tersebut juga menggambarkan keadaan dan etos kerja Anoman studio sendiri, karena tokoh Hanoman merupakan karakter yang perkasa dan kuat namun periang dan juga jenaka, melambangkan bahwa Anoman studio sendiri merupakan perusahaan yang berdiri kuat dan kokoh tetapi masih bersenang-senang dalam berkarya.



Gambar 2.1.3 Logo Anoman Studio
Sumber: file perusahaan

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Anoman Studio dipimpin oleh CEO, Made Wira Aditya, yang memutuskan proyek yang akan dibuat dan ditutup. Selanjutnya proyek akan diserahkan kepada *Project Manager* yang akan memberikan tugas untuk *3D artist*, *2D artist* dan *Programmer* masing-masing. *3D artist* memiliki tugas untuk membuat model 3D dengan menggunakan *software* 3D Maya, juga ZBrush. Untuk para *2D artist* memiliki tugas menggambar ilustrasi untuk model 2D, memakai *software* Photoshop, dan juga menganimasikannya dengan secara gambar per *frame* atau menggunakan *puppet tool* di *software* Adobe After Effects. Selain itu *2D artist* juga membuat animasi *motion graphic* dengan membuat modelnya dengan Adobe Illustrator dan menggerakkannya dengan Adobe After Effects. Untuk posisi *programmer*, tugas mereka adalah *coding* untuk membuat model dan animasi yang telah dibuat menjadi bisa berfungsi sebagai *game*.



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Anoman Studio
Sumber: dokumentasi mandiri