



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

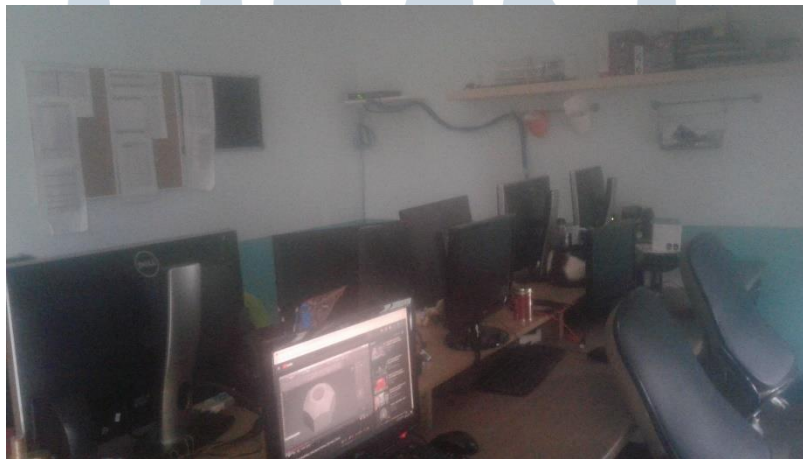
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1. Sejarah Perusahaan

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan kepada Ibu Diana Paskarina yang biasa dipanggil kak Diana sebagai COO dimana penulis mengetahui bahwa sejarah perusahaan Studio Anantarupa yang beralamat di Ruko Permata Regensi Jl.H.Kelik D No 37, Srengseng, Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota 11630, dengan nomor telepon (021) 58905002. Studio Anantarupa berdiri sudah 8 tahun dari tahun 2011 yang berawal dari sekumpulan kenalan teman yang ingin membuat *game*, lalu CEO dari Anantarupa Ivan Chen menyadari bahwa di Indonesia perkembangan *game* itu sebenarnya bagus, tetapi hanya saja minatnya yang kurang oleh orang-orang Indonesia. Setelah itu, Anantarupa membantu mengerjakan jasa-jasa dari klien mulai dari perusahaan-perusahaan swasta sampai dalam negeri.



Gambar 2.1: Keadaan di Studio Anantarupa pagi hari

Di tahun 2015, Anantarupa mengembangkan *game* yang didasari oleh legenda Boma Narakasura sebagai program *kickstarter* yang berhasil mencapai 625 *backers*, *game* inipun berhasil mencapai di platform Steam *greenlight* sebagai

demo dan menunggu *review* dari pengguna akan tetapi proyek ini belum bisa dirilis secara penuh dikarenakan *game* ini masih memerlukan keperluan teknis. Di tahun 2017 sampai dengan 2018 awal, Anantarupa Bersama dengan tim lainnya diminta untuk membuat *game* untuk Asian Games 2018 oleh Kemkominfo yang dapat membantu seluruh masyarakat Indonesia untuk berpartisipasi. Pada tahun 2018 Anantarupa membuat IP mereka sendiri yang yaitu *game mobile* MOBA yang berdasarkan tema budaya Indonesia.



Gambar 2.2: Boma Narakasura



Gambar 2.3: *Game mobile* ASIAN GAMES 2018



Gambar 2.4: Keadaan di Studio Anantarupa pagi hari #2

## 2.2. Visi Dan Misi Perusahaan

Berdasarkan website yang ada di Anantarupa, penulis mendapatkan data visi dan misi Anantarupa, sebagai berikut:

Visi studio Anantarupa adalah mengeksplorasi dan mengeksekusi ide-ide kreatif, membuat konsep, mengembangkan produk digital dan memperkenalkan budaya dengan cara-cara yang baru.

Misi dari Studio Anantarupa sendiri adalah dengan desain dan teknologi karena Anantarupa dapat membantu perusahaan memperkenalkan budaya Indonesia lokal sampai akhirnya dibawa ke internasional.

## 2.3. Logo Perusahaan

Berdasarkan website Studio Anantarupa sebagai, dimana penulis akhirnya mengetahui bahwa, makna dari logo Studio Anantarupa. Berawal dari nama Anantarupa yang berarti wajah yang tak terhingga, terinspirasi dari karya Joseph Campbell “Hero With A Thousand Faces” dan mendeskripsikan apa yang mereka bias lakukan yaitu bahwa mereka bisa melakukan proyek-proyek yang kreatif dan menciptakan kemungkinan-kemungkinan yang baru dengan teknologi yang mutakhir seperti *augmented reality* dan *virtual reality*.



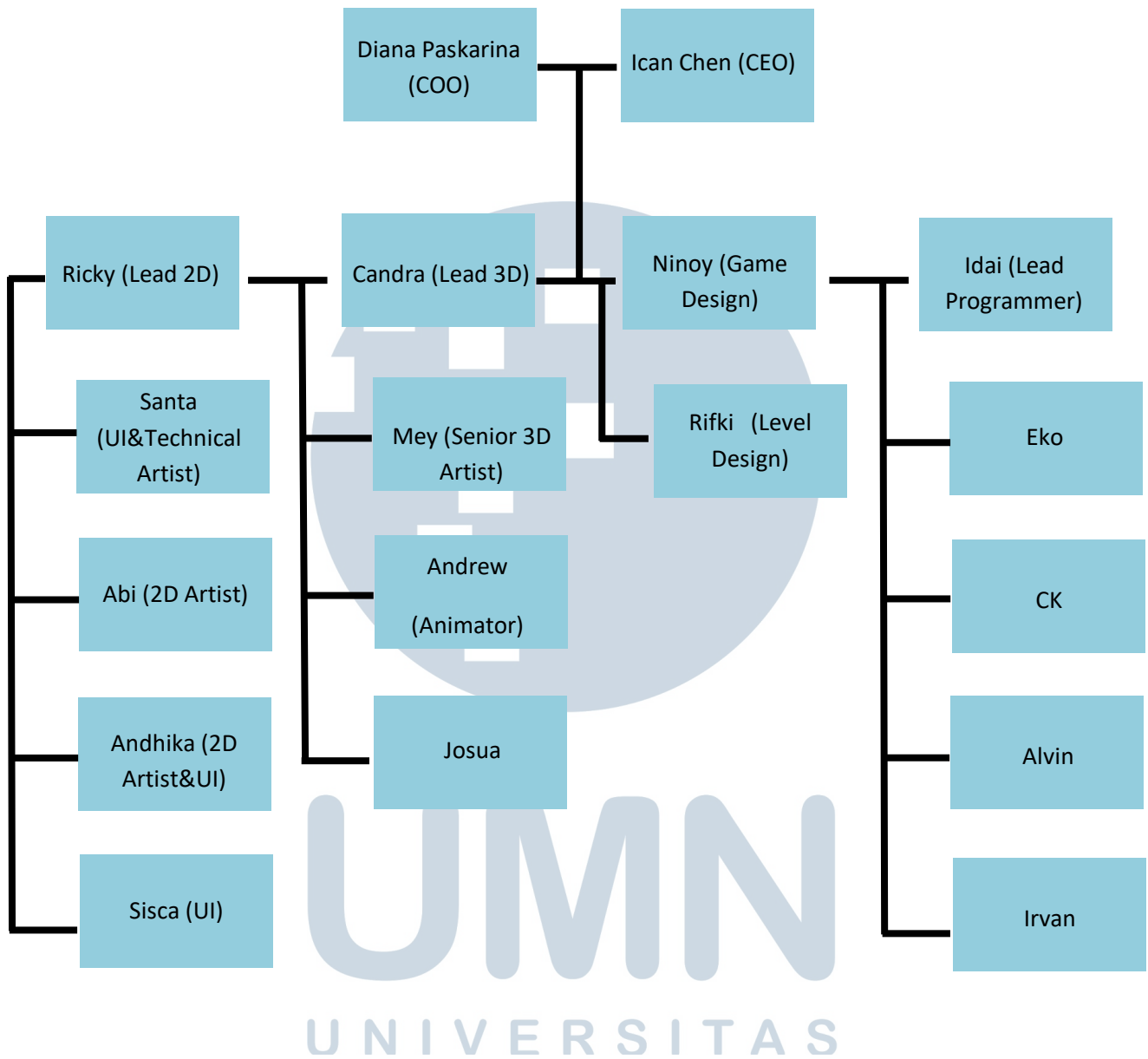
Gambar 2.5: Logo Perusahaan Anantarupa



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.4. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.6: Struktur Organisasi

1. CEO dan COO
  - a. Menjadi seorang pemimpin, pemilik, dan pendiri studio Anantarupa
  - b. Memantau pekerjaan setiap divisi serta menandatangani laporan.
  - c. Mengurus bagian keuangan yang dimiliki oleh Anantarupa
2. Lead 2D Artist

- a. Memantau pekerjaan di divisi dan membuat konsep untuk *asset* dalam *game*
- b. Membuat *visual effect* yang ada di dalam *game*
- 3. Lead 3D Artist
  - a. Memantau pekerjaan di divisi dan membuat *asset* 3D berdasarkan konsep yang telah dibuat oleh divisi 2D sampai dengan bagian *texturing*
- 4. Game Design
  - a. Bertugas untuk membuat *lore* di dalam *game*.
  - b. Membuat desain *game* dalam pembuatan seperti kemampuan karakter berdasarkan *lore*.
- 5. Lead Programmer
  - a. Bertugas untuk membuat bahasa pemrograman yang dapat membuat *asset* dapat bergerak atau tidak
  - b. Memantau pekerjaan di dalam divisi pemrograman

