



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

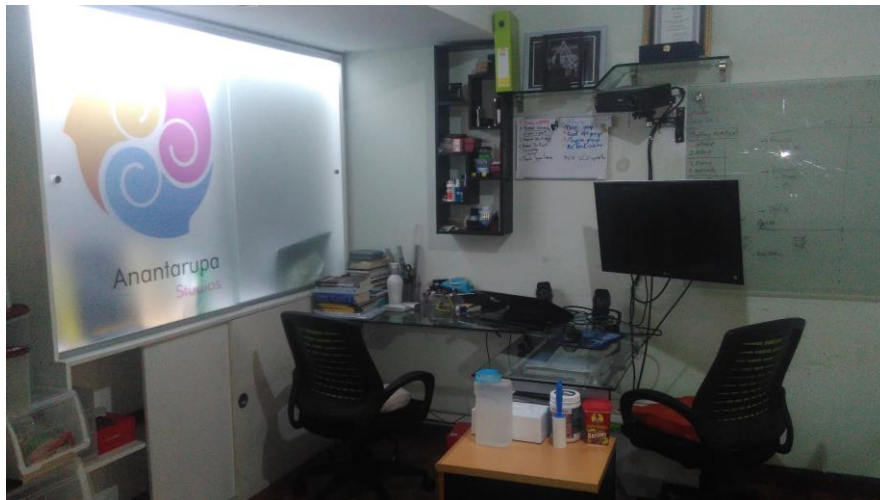
2.1. Sejarah Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Anantarupa
(Anantarupa,2019)

Anantarupa Studios, adalah studio pengembang *game* lokal yang berlokasi di daerah Jakarta dan berdiri sejak tahun 2011. Anantarupa berasal dari bahasa Sanskrit yang berarti wajah tak terbatas. Studio ini tengah mengerjakan sebuah *game* MOBA bernama Lokapala. *Game* ini diyakini sebagai *game* MOBA pertama yang dibuat oleh developer dari Indonesia, bahkan Asia Tenggara.

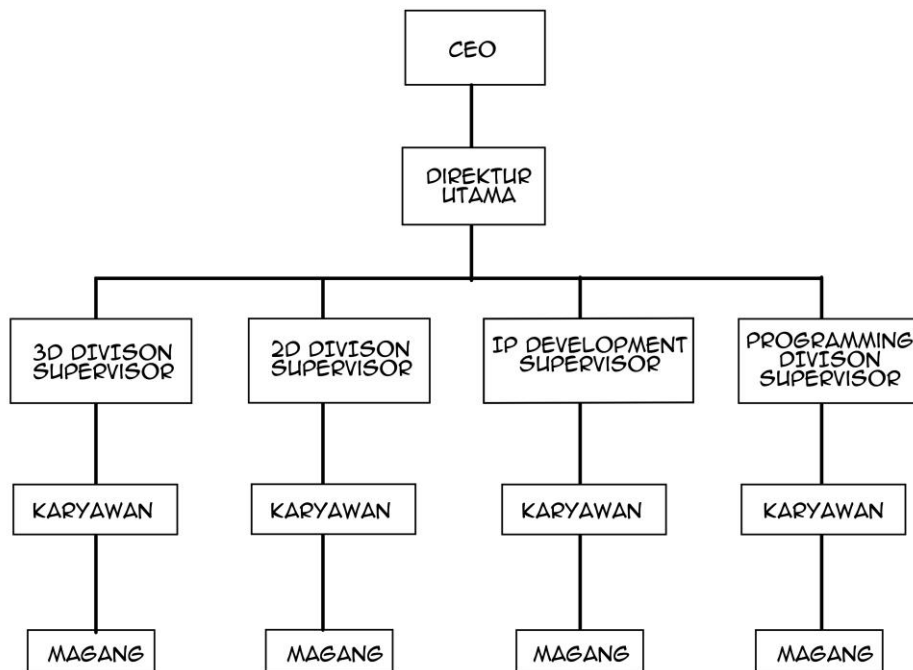
Untuk berkembang menjadi studio besar, Anantarupa Studios memiliki visi untuk mampu bersaing dengan pengembang *game* luar negeri, sedangkan misi yang ditargetkan oleh Anantarupa Studios adalah membawa konten lokal (kebudayaan Indonesia), tidak hanya membuat *game* yang canggih tetapi juga mampu membuat konten lokal tersebut menjadi lebih apik.



Gambar 2.2 Ruang CEO Anantarupa
(Anantarupa,2019)

2.2. Struktur organisasi Perusahaan

Anantarupa studios memiliki 4 divisi. Yaitu divisi *2D division* *3D division*, *IP Development* dan *Programming division*. System dimulai dari divisi pengembangan *game* atau *IP Development*, di divisi ini konsep cerita dan sketsa awal Lokapala dibuat oleh *game designer* kemudian konsep diberikan kepada 3 divisi lain. Tugas *Programming division* yang diberikan divisi *IP Development* adalah membuat semua logika *game* berjalan seperti pemrograman *UI/UX* dan *gameplay*. Sementara itu divisi *2D division* membuat konsep yang nanti akan digunakan sebagai *asset UI/UX* dan *asset game* lain seperti konsep karakter, konsep *map*, dan konsep prop didalamnya. Kemudian dari *2D division* semua konsep akan di realisasikan 3D-nya oleh *3D division*. Untuk penjelasan lebih detil bisa lihat gambar berikut ini :



Gambar 2.3 Bagan struktur organisasi Anantarupa
(Anantarupa,2019)

Tabel 2.1. Tabel struktur organisasi perusahaan

No.	Jabatan	Nama	Keterangan
1.	CEO	Ivan Chen	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilik dan pendiri studio Anantarupa - Bertanggung jawab atas kinerja perusahaan kepada para anggota pemegang saham.
2.	Direktur utama/HRD	Diana Paskarina	<ul style="list-style-type: none"> - Bertanggung jawab atas kinerja karyawan dan magang - Mencari klien - Berhubungan langsung dengan klien

3.	Supervisor 3D	Candra	<ul style="list-style-type: none"> - Bertindak sebagai <i>lead</i> dalam tim 3D - <i>Quality control</i> 3D
4.	Supervisor 2D	Rickie	<ul style="list-style-type: none"> - Bertindak sebagai <i>lead</i> dalam tim 2D - <i>Quality control</i> 2D - <i>Concept Artist</i>
5	<i>IP Development</i> Supervisor/ <i>Game Designer</i>	Stephanie Ninoi Kiling	<ul style="list-style-type: none"> - Bertindak sebagai <i>lead</i> dalam tim <i>IP Development</i> - Juga bekerja sebagai <i>game designer</i> - <i>Quality control</i> musik dan 2D
6	<i>Programming division</i>	Yadi	<ul style="list-style-type: none"> - Bertindak sebagai <i>lead</i> dalam tim <i>Programming division</i> - Memimpin <i>server & client</i>



 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA