



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. Deskripsi Perusahaan

Anoman adalah studio *game* yang berfokus pada mendesain *game* berplatform *mobile* dan PC. Studio Anoman didirikan pada tahun 2014 oleh Made Wira dengan nama studio Anoman. Namun kemudian pada tahun 2017, studio Anoman diakuisisi oleh Saktimobile (PT. Sakti Coal Jaya). Saktimobile sendiri adalah suatu perusahaan *new media* yang memiliki fokus untuk memberikan layanan yang berhubungan dengan *IT services*, *mobile content*, dan *web portal*. Setelah diakuisisi oleh Saktimobile, studio Anoman berubah nama menjadi RE-Anoman.

Anoman sendiri sudah memproduksi beberapa *game* atau aplikasi yaitu: Pengejar Harapan Palsu, Mahabrat *Warriors*, Orbiz, dan Kisah Anak Cahaya. Selain itu, Anoman juga telah mendapatkan beberapa penghargaan: “1st Place UMN Protowar 2014” di Tangerang pada 20 desember 2014, “Most Innovative Game at IN.GAME Festival” di Yogyakarta pada 17 Agustus 2015, “Merit Award INAICTA 2015” di Jakarta pada 20 september 2015, “Runner Up Most Promising Game at GDG Prime 2015” di Bandung pada 20 November 2015, “Runner Up The Citizen Choice Game at GDG Prime 2015”, “Top 100 Indie Game 2015 at IndieDB.com”, “3rd Winner Samsung Gear VR Challenge at Indonesia Next App 3.0” dan “PC & Console Game of The Year at Popcon Award 2017”.

2.2. Sejarah Perusahaan

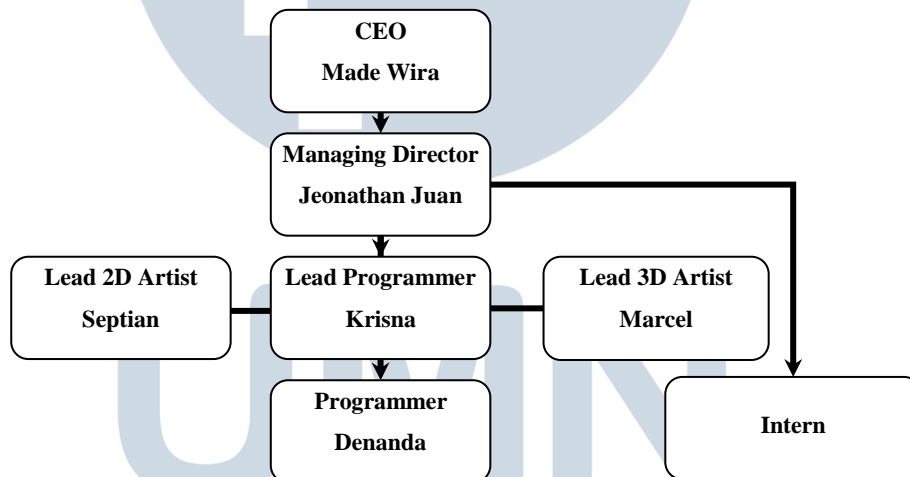
Seperti yang disebutkan diatas, studio Anoman didirikan oleh Made Wira dan satu rekannya yang berasal dari Surabaya pada tahun 2014. Made Wira sendiri menjelaskan bahwa ia mendirikan studio Anoman dikarenakan ia ingin mencari suatu peluang usaha yang dekat dengan dirinya serta kesehariannya sehingga mereka bisa menjalaninya dengan lebih mudah. Selain itu, *game* pertama yang dirilis oleh studio Anoman adalah Mahabrat *Warriors* di *mobile* dan Orbiz di PC. Pada awalnya, studio Anoman sendiri belum tahu mengenai pasar yang sudah ada. Oleh karena itu mereka melakukan uji coba dan memutuskan untuk menerbitkan

kedua *game* ini sebagai *game* perdana mereka dan hasil dari uji coba itu sendiri adalah kedua *game* tersebut: ORBIZ dan Mahabrat Warriors.

Kemudian, seperti yang juga sudah disebutkan diatas. Pada tahun 2017, Anoman studio diakusisi oleh Sakti Mobile, atau PT. Sakti Coal Jaya dan berganti nama menjadi Studio RE-Anoman. Kini, Studio Anoman telah memproduksi sejumlah 3 *game*: Mahabrat Warriors, ORBIZ, dan PHP (Pengejar Harapan Palsu) serta *interactive comic* Kisah Anak Cahaya.

2.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Anoman studio memiliki suatu struktur organisasi yang cukup jelas, dibawah ini adalah sebuah grafik yang menggambarkan bagaimana struktur organisasi di perusahaan berjalan:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan

Masing-masing orang didalam struktur ini tentunya memiliki peran mereka masing-masing. Berikut adalah *jobdesk* yang dimiliki oleh masing-masing orang tersebut:

1. **CEO:** Memiliki tanggung jawab penuh dalam segala pengambilan keputusan yang ada di perusahaan. Segala aktivitas dan proyek harus disetujui oleh CEO.
2. **Managing Director:** Bertanggung jawab pada proyek yang sedang dijalani serta memastikan kinerja masing-masing orang yang ada dalam proyek berjalan dengan baik.

3. *Lead Programmer*: Penanggung jawab utama dari *coding* yang perlu dilakukan di dalam proyek. Memastikan pekerjaan yang dilakukan oleh *programmer* lainnya berjalan dengan baik.
4. *Lead 2D Artist*: Penanggung jawab utama dari aset 2D yang ada di dalam proyek. Memastikan pekerjaan yang dilakukan oleh *2D Artist* lainnya berjalan dengan baik dan sesuai dengan standar yang diperlukan.
5. *Lead 3D Artist*: Penanggung jawab utama dari aset 3D yang ada di dalam proyek. Memastikan pekerjaan yang dilakukan oleh *3D Artist* lainnya berjalan dengan baik dan sesuai dengan standar yang diperlukan.
6. *Programmer*: Bertanggung jawab pada *coding* yang di perlukan di dalam proyek. Namun tidak memegang kuasa pada semua bagian *coding*, biasanya hanya mengontrol dan mengerjakan sebagian dari seluruh *coding* yang perlu dilakukan di dalam suatu proyek.
7. *Intern*: Memberikan bantuan didalam suatu proyek yang sedang berjalan di dalam perusahaan. Penulis sendiri membantu proyek *Interactive Comic* yang ada di studio.

2.4. Visi dan Misi Perusahaan

Setiap perusahaan tentunya memiliki visi dan misinya sendiri. Studio Anoman sendiri memiliki visi dan misi yang mereka ikuti dan coba untuk capai. Menurut Made Wira, selaku CEO dari Studio Anoman, berikut adalah misi dan visi dari Studio Anoman:

2.4.1. Visi

Menjadi perusahaan terekemuka yang mengedepankan kekuatan solusi dan kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi terlebih di bidang *game* untuk memberikan kepuasan bagi pelanggan.

2.4.2. Misi

1. Memberikan pelayanan terbaik untuk mencapai kepuasan pelanggan dengan jaminan kualitas pekerjaan, kecepatan, ketepatan, dan harga yang kompetitif.
2. Meningkatkan kemampuan serta mengoptimalkan pengelolaan sumber daya manusia yang unggul dan dapat di percaya.
3. Mengoptimalkan penggunaan teknologi yang handal (*reliable*), aman (*secure*), dan murah (*low cost*).

2.5. Logo Perusahaan

Dibawah ini adalah logo dari Studio Anoman, diambil dari website Studio Anoman.



Gambar 2.2. Logo Studio Anoman

(<http://anomanstudio.com/wp-content/uploads/2018/12/RE-Anoman.png>)

Menurut Made Wira selaku CEO Anoman, logo ini dibuat dengan memikirkan bahwa keinginan studio untuk memberikan kesan modern namun dengan tetap memiliki ciri budaya. Ciri budaya ini dapat dilihat dari bagaimana logo Anoman sendiri menyerupai karakter Hanoman. Hanoman sendiri adalah karakter dari cerita Ramayana. Dikutip dari jagad.id, Hanoman adalah karakter yang pemberani dan rela mengorbankan dirinya untuk keselamatan Ramawijaya dan Dewi Sinta

2.6. Game dan Aplikasi

Seperti disebutkan diatas, Studio Anoman sudah menerbitkan sebanyaknya 3 *game* dan 1 *interactive comic*. Pada subbab ini, penulis akan menjelaskan lebih mendetail mengenai masing-masing *game* atau aplikasi yang pernah diterbitkan oleh Studio Anoman.

1. ORBIZ

ORBIZ adalah *game* di konsol PC. Dikutip dari halaman steamnya, begini deskripsi singkat dari ORBIZ : Orbiz adalah *multiplayer game* local yang memiliki *rogue-like elements*. Objektif utama dari *game* ini adalah untuk terjun dalam pertempuran tiga *level* dengan berbagai *zombie* di setiap dunia sebelum menemukan portal untuk berlanjut ke perjalanan berikutnya. ORBIZ sendiri di rilis di *Steam* pada 17 Februari 2017, dengan harga Rp.115.999, akan tetapi di halaman *Steamnya* tertulis bahwa *game* ini masih dalam bentuk *early-access*.



Gambar 2. 3. Screenshot Game ORBIZ

(<http://jagatplay.com/wp-content/uploads/2017/02/Orbiz-jagatplay-40-600x338.jpg>)

2. Mahabrat Warriors

Mahabrat *Warriors* adalah game yang dirilis pada *platform mobile*. Dikutip dari *website* Studio Anoman, deskripsi dari *game* Mahabrat *Warriors* adalah: *game* dengan pertahanan berbaris yang di inspirasi dari 18 hari pertempuran Mahabrata. Pemain akan memimpin petarung dan pasukan dari Pandava melawan para Kauravas.



Gambar 2.4. Screenshot Game Mahabrat Warriors
(<https://d26bwjyd910e3m.cloudfront.net/wp-content/uploads/2015/01/Mahabharat-Warriors-screenshot-1.jpg>)

Dijelaskan lebih lanjut oleh id.techniasia.com, *game* ini memiliki objektif dimana pemain harus menjadi pelindung benteng Pandava serta mengerahkan pasukan Pandava untuk merobohkan benteng pasukan Kauravas. Selain itu, Mahabrat *Warriors* juga dilengkapi dengan karakter *hero* yang sering dikenal oleh pemain seperti Bima, Arjuna dan Srikandi.

3. Pengejar Harapan Palsu

Pengejar Harapan Palsu atau PHP adalah satu lagi *game* terbitan Studio Anoman yang berplatform *mobile*. Dikutip dari *website* Anoman, berikut adalah deskripsi dari *game* Pengejar Harapan Palsu: Hingga sekarang, PHP atau pemberi harapan

palsu sangat dikenal dalam segi cinta. Namun kemudian, apa yang terjadi jika ada kebalikannya? Yaitu pengejar harapan palsu. Dikutip lagi dari dailysocial.id *game* ini menceritakan tentang seorang lelaki yang ingin mengejar perempuan yang ia cintai akan tetapi, perempuan tersebut adalah seorang yang memberikan harapan palsu. Sang perempuan sering kali meminta hadiah kepada sang lelaki. Untuk mengejar sang perempuan sang lelaki harus memberikan hadiah. *Game* ini bergenre *endless running*. Objektif *game* ini adalah untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Semakin jauh sang lelaki berlari, semakin besar poin yg ia dapat. Selagi berlari, sang lelaki juga harus melempari sang perempuan yang ada di depannya dengan hadiah. Hadiah ini bisa ditemukan di lantai, dan jika sang lelaki gagal memberikan hadiah dalam jangka waktu tertentu maka permainan berakhir.



Gambar 2.5. Screenshot Game PHP

(<https://cms.dailysocial.id/wp-content/uploads/2015/02/Screen-Shot-2015-02-20-at-2.20.36-AM.png>)

4. Kisah Anak Cahaya

Selain *game*, Studio Anoman juga pernah memproduksi sebuah *interactive comic* yang disebut Kisah Anak Cahaya. Yang diproduksi oleh Studio Anoman sendiri adalah aplikasi yang merupakan pendukung dari komik Kisah Anak Cahaya oleh Arsanda. Dijelaskan di *website* Anoman, aplikasi pendukung ini

dilengkapi dengan konten *game*, *augmented reality*, serta *original soundtrack* yang disusun oleh Arsha Composer.

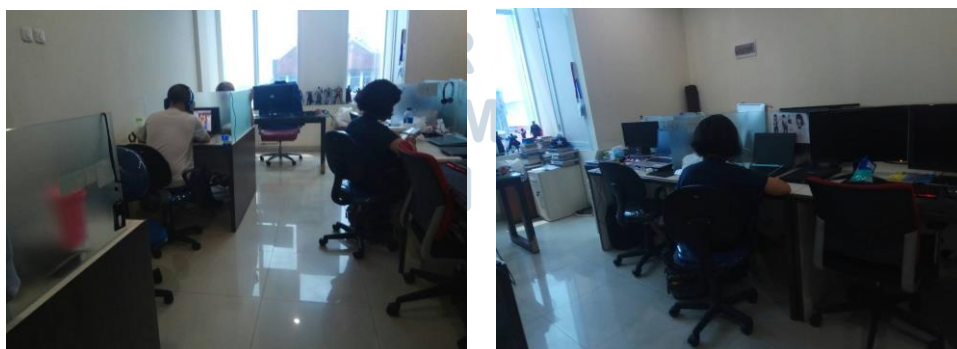


Gambar 2.6. Aplikasi Kisah Anak Cahaya

(Sumber: https://lh3.googleusercontent.com/Kqg5n-HLJxxHt_ZFZfG5nBODF2noDuF7dU3YIFp2aRQq3U_kfwvzEcyHtY_AV_gQg)

2.7. Suasana dan Lokasi Perusahaan

Anoman sendiri terletak di Jl. Utan Kayu Raya no.40, Jakarta Timur. Studio Anoman terletak di lantai 3. Studio dilengkapi dengan banyak fasilitas, seperti ruangan yang ber-AC, Sejumlah PC yang digunakan oleh karyawan tetap, juga *console game* seperti PS4 dan Nitendo Switch. Dibawah ini adalah gambar yang diambil penulis untuk memberikan gambaran seperti apa Studio Anoman.



Gambar 2.7. Suasana Studio Anoman