



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 Studio didirikan pada tahun 2014 oleh Made Wira Aditya. Pada tahun 2017, Saktimobile (PT. Sakti Coal Jaya) sebuah perusahaan agregator content provider mengakuisi Anoman Studio dan mengubah namanya menjadi RE-Anoman. Perusahaan ini berada dibawah naungan Sakti Mobile. Anoman Studio berfokus pada pembuatan *mobile* dan *desktop game*.

RE-Anoman telah mendapatkan banyak penghargaan, diantara lain: “1st Place UMN Protowar 2014” Tangerang, 20 Desember, 2014. “*Most Innovative Game at IN.GAME Festival*” Yogyakarta, 17 Agustus, 2015. “*Merit Award INAICTA 2015*” Jakarta, 20 September, 2015. “*Runner Up Most Promising Game at GDG Prime 2015*” Bandung, 20 November, 2015. *Runner Up – The Citizen Choice Game – GDG Prime 2015*. “*Top 100 Indie Game 2015 at IndieDB.com*” .3rd Winner *Samsung Gear VR Challenge – Indonesian Next App PC & Console Game of The Year – Popcon Award 2017*.

2.1.1. Visi dan Misi Perusahaan

Berikut adalah beberapa visi dan misi dari studio Re-Anoman.

Setiap perusahaan memiliki visi dan misinya masing-masing, begitu pula dengan Re-Anoman studio. Dalam *website* Re-Anoman (2017), perusahaan mencantumkan visi dan misi mereka sebagai berikut:

VISI

Visi kami adalah menjadi perusahaan terkemuka yang mengedepankan kekuatan solusi dan kompetensi dibidang teknologi informasi dan komunikasi khususnya dibidang game untuk memberikan kepuasan bagi pelanggan.

MISI

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

2.1.2. Logo Perusahaan



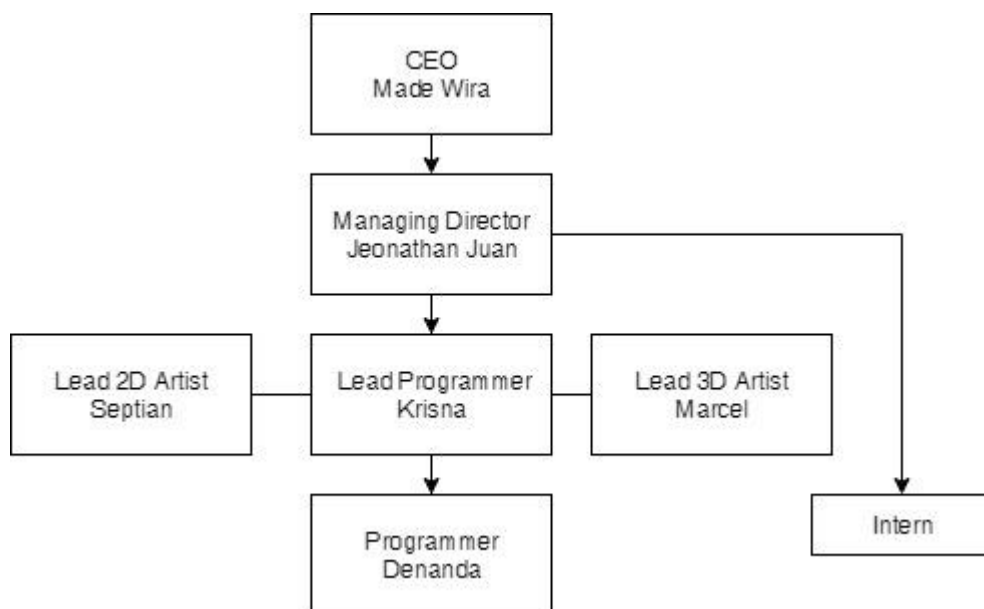
Gambar 2.1. Logo Perusahaan

(<https://www.facebook.com/AnomanStudio/photos/a.747491362012044.1073741825.747489652012215/1695942130500291/?type=3&theater>)

Berdasarkan CEO RE-Anoman, beliau memilih logo anoman karena ingin menonjolkan karakter Hanoman dari salah satu dewa dalam kepercayaan Ramayana. Hanoman merupakan protagonis yang paling terkenal dalam cerita wiracarita. Dipercaya bahwa karakter Hanoman adalah sosok yang menyenangkan dan menonjolkan sisi kebahagiaan, sesuai dengan visi misi yang RE-Anoman bawaikan dan direfleksikan dalam tiap karyanya.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

RE-Anoman memiliki struktur tersendiri. Anggota tetap RE-Anoman tidak banyak. Hanya ada enam anggota tetap yang berada di stuio RE-Anoman. Berikut adalah struktur dari organisasi tersebut.



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan

2.3. Suasana Perusahaan

Gedung kantor memiliki 3 lantai dan dibagi menjadi beberapa divisi. Bagian *game* (Studio RE-Anoman) berada di lantai 3. Ruangan kerja memiliki 16 meja untuk karyawan dan pekerja magang. Tersedia fasilitas berupa dispenser air, Wi Fi, dan berbagai konsol seperti PS4 dan Wii U.



Gambar 2.3. Suasana Perusahaan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA