

## BAB 2

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT Anoa Interactive Studio didirikan pada tahun 2013, pendiri dari PT Anoa Interactive Studio merupakan anggota inti dari Banana Studio. Sejak berdiri, PT Anoa Interactive Studio telah terlibat dalam industri game dan multimedia. PT Anoa Interactive Studio adalah perusahaan yang berpusat pada *game development*, fokus dari perusahaan PT Anoa Interactive Studio adalah pada pengembangan game untuk ponsel dan PC. PT Anoa Interactive Studio melakukan *game development* menggunakan Unity sebagai Game Engine untuk mengembangkan *game*, *game* yang dikembangkan terdiri dari beberapa *genre* seperti *casual game*, *social*, maupun *multiplayer games* [3]. Berikut, Gambar 2.1 merupakan logo dari perusahaan PT Anoa Interactive Studio .



Gambar 2.1. Logo perusahaan PT Anoa Interactive Studio

#### 2.2 Visi dan Misi Perusahaan

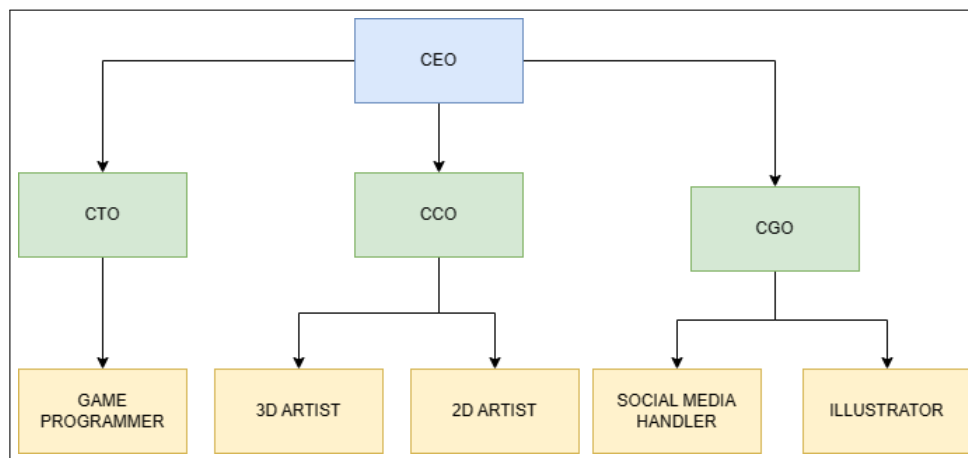
Visi pada perusahaan PT Anoa Interactive Studio adalah untuk memberikan para pemain pengalaman bermain yang terbaik sehingga memberikan pengalaman bermain yang tak ter-lupakan. Dengan visi tersebut, maka akan mendorong semangat dari PT Anoa Interactive Studio untuk bisa membuat dan mengembangkan berbagai *game* yang bisa memberikan pengalaman bermain yang *memorable* sehingga bisa memberikan rasa tersendiri terhadap para pemain.

Adapun Misi dari PT Anoa Interactive Studio adalah meningkatkan kualitas *game* yang diproduksi agar sesuai dengan visi PT Anoa Interactive Studio. Mengembangkan kemampuan anggota tim baik dari segi *soft skill* dan *hard skill*

untuk bisa terus menciptakan berbagai *game* baru dengan kualitas yang lebih baik. Mengenal para pemain agar bisa mengembangkan *game* sesuai dengan *game* [4].

### 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Pada Gambar 2.2 divisi yang ditempatkan adalah divisi *Game Programmer*, *supervisor* pada magang kali ini adalah Gde Danendra Arya Nugroho. Divisi *Game Programmer* bertugas untuk membuat dan mengembangkan fitur-fitur yang digunakan dalam sebuah *game*. *Game Programmer* juga bertugas untuk memeriksa apakah fitur yang sudah dibuat berjalan dengan baik dan tidak menimbulkan *bug* yang bisa merusak permainan. *Game Programmer* juga bertugas untuk menggunakan *asset* yang sudah dibuat oleh *3D Artist* dan *2D Artist* tergantung dengan proyek yang dikembangkan. *3D Artist* memiliki tugas untuk membuat *asset 3D* yang akan digunakan pada proyek *game* berbasis tiga dimensi. *2D Artist* memiliki tugas untuk membuat *asset 2D* yang akan digunakan pada proyek *game* berbasis dua dimensi.



Gambar 2.2. Struktur organisasi PT Anoa Interactive Studio

CEO (*Chief Executive Officer*) pada perusahaan bertugas sebagai kepala perusahaan, bertugas untuk mengambil keputusan seperti proyek apa yang akan dikembangkan selanjutnya. CEO juga memiliki tugas untuk mengevaluasi seluruh kegiatan pengembangan yang sudah dilakukan. CEO juga bertugas untuk melakukan koordinasi terhadap CTO, CCO, dan CGO untuk melaksanakan tugasnya. CTO (*Chief Technology Officer*) bertanggung jawab atas penggunaan teknologi seperti *version control*. CTO juga bertugas untuk mengarahkan *game*

*programmer* untuk mengikuti aturan penulisan yang sesuai dengan peraturan perusahaan.

CGO (*Chief Growth Officer*) bertugas untuk menganalisis perkembangan pasar, serta menangani *social media* pada perusahaan. CCO (*Chief Commercial Officer*) bertugas untuk mengidentifikasi peluang pasar, memberikan target pasar, dan memberikan rencana untuk memaksimalkan pendapatan. CCO juga bertugas untuk menjelaskan kepada CEO mengenai peluang pasar, peluang dari suatu *game* agar bisa laku di pasaran.