



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

Re-Anoman merupakan studio *game* yang terbentuk pada tahun 2014 oleh Wira Made Aditya. Dari hasil wawancara dengan Pak Wira pada tanggal 8 Februari 2018, Pada mulanya RE-Anoman menggunakan nama Anoman Studio. Pada tahun 2017, Anoman Studio mengubah namanya menjadi RE-Anoman. Perubahan ini terjadi karena Anoman Studio diakuisisi oleh sebuah perusahaan *Aggregator Content Provider* bernama Sakti Mobile (PT. Sakti Coal Jaya). Perubahan ini juga disertai dengan perubahan logo.



Gambar 2.1. Logo RE-Anoman.
(www.facebook.com/AnomanStudio, 2018)

Nama RE-Anoman sendiri diambil dari Anoman yang merupakan seekor monyet putih dalam cerita pewayangan. Wira Made selaku CEO RE-Anoman Studio ingin menunjukkan keceriaan yang dimiliki oleh seekor monyet putih ini. Oleh karena itu nama inilah yang diambil. Setelah itu, ditambahkan kata “RE-“ sebagai bentuk kelahiran kembali dari Anoman Studio yang telah diakuisisi oleh Sakti Mobile. Kata tersebut juga mengandung salah satu unsur nama dari perusahaan milik Sakti Mobile, yaitu EH Corporation.

2.1.1. Visi dan Misi

Berdasarkan wawancara dengan Pak Wira yang dilakukan pada tanggal 8 Februari 2018, RE-Anoman memiliki visi untuk menjadi perusahaan terkemuka yang mengedepankan kekuatan solusi dan kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi, khususnya di bidang *game*. Dengan ini, RE-Anoman dapat memberi kepuasan bagi pelanggan dengan maksimal.

Demi mencapai visi tersebut, RE-Anoman dibekali dengan misi sebagai berikut.

1. Memberikan pelayanan terbaik bagi tercapainya kepuasan pelanggan dengan jaminan kualitas pekerjaan, kecepatan, ketepatan, dan harga yang kompetitif.

2. Meningkatkan kemampuan dan mengoptimalkan pengelolaan sumber daya manusia yang unggul dan dapat dipercaya.

3. Mengoptimalkan penggunaan teknologi yang handal (*reliable*), aman (*secure*), dan murah (*low cost*) atau menguntungkan.

2.1.2. Bidang Usaha Perusahaan

RE-Anoman sebagai studio *game* tentunya mendalami bidang *game*, terutama *game* mobile dan PC. Selain itu, RE-Anoman juga mengerjakan proyek-proyek yang berkaitan dengan konten digital lainnya. Menurut situs resmi milik RE-Anoman (2018), proyek-proyek yang sudah dikerjakan adalah sebagai berikut.

Karya yang akan dibahas pertama adalah sebuah aplikasi berbasis *Android* yang merupakan aplikasi pendukung dari sebuah novel berjudul “Kisah Anak Cahaya”. Aplikasi ini memuat konten *game*, *augmented reality*, dan *original soundtrack* karya Arsha *Composer*. Karya berikutnya yang telah dibuat oleh RE-Anoman adalah *Mahabharat Warriors*. *Game* ini menggunakan sistem *line-up defense* dan terinspirasi dari 18 hari pertarungan epik dari Mahabharata. Pada *game* ini, pemain akan memimpin para ksatria dari Pandawa melawan Kurawa.

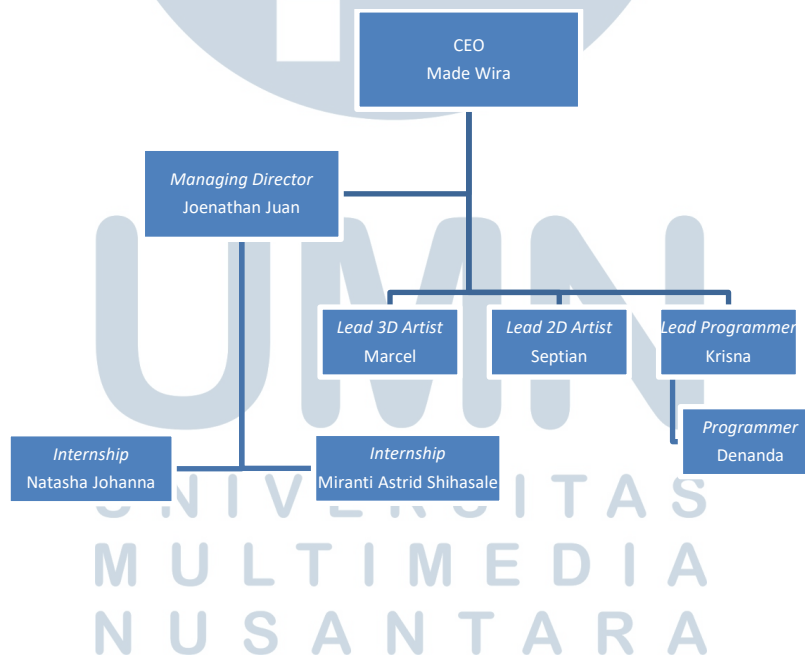
Karya selanjutnya adalah “Pengejar Harapan Palsu – PHP”. *Game* ini dibuat untuk menanggapi fenomena PHP atau Pemberi Harapan Palsu yang sempat populer di kalangan masyarakat. Karya terakhir adalah sebuah *game* berjudul “Orbiz”. “Orbiz” merupakan sebuah *game coop* yang dirilis pada PC. *Game* ini pun telah meraih beberapa penghargaan. Berikut ini adalah penghargaan yang telah diraih oleh RE-Anoman melalui karyanya, “Orbiz”.

- a. *1st Place* UMN Protowar 2014
- b. *Most Innovative Game* di IN.GAME Festival.

- c. Merit Award INAICTA 2015
- d. Runner Up – The Citizen Choice Game – GDG Prime 2015
- e. TOP 100 Indie Game 2015 di IndieDB.com
- f. 3rd Winner Samsung Gear VR challenge – Indonesian Next App 3.0
- g. PC & Console Game of The Year – Popcon Award 2017

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Wira (2018), RE-Anoman memiliki 5 orang pegawai tetap yang ada di bawah kepemimpinan Pak Wira. Kelima pegawai ini memiliki perannya masing-masing.



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan
(Dokumentasi pribadi, 2018)