



### **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

Awalnya, RE-Anoman Studio didirikan pada tahun 2014 oleh Made Wira Aditya dan bernama Anoman Studio. Tahun 2017, Saktimobile (PT. Sakti Coal Jaya) mengakuisi Anoman Studio, kemudian mengubah namanya menjadi RE-Anoman Studio. Hingga sekarang, RE-Anoman masih berada di bawah naungan Sakti Mobile dan berfokus dalam mengembangkan pembuatan *game* baik di platform dekstop maupun *mobile*. Tidak hanya bekerja di bidang pembuatan *game*, RE-Anoman juga menerima permintaan klien untuk membuat karya lain seperti *video*, simulasi, dan komik

Sepanjang perjalanannya, RE-Anoman Studio telah mendapatkan banyak penghargaan atas hasil karyanya. Berikut adalah beberapa penghargaan tersebut:

- *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 3.0*
- *PC & Console Game of The Year – Popcon Award 2017*

### 2.1.1. Visi dan Misi Perusahaan

Setiap perusahaan memiliki visi dan misi tertentu yang menggambarkan apa tujuan mereka. Setelah berbicara dengan CEO RE-Anoman, beliau menjabarkan visi dan misi mereka sebagai berikut:

#### VISI

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

#### MISI

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

Meningkatkan kemampuan dan mengoptimalkan pengelolaan sumber daya manusia yang unggul dan dapat di percaya.

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



### 2.1.2. Logo Perusahaan



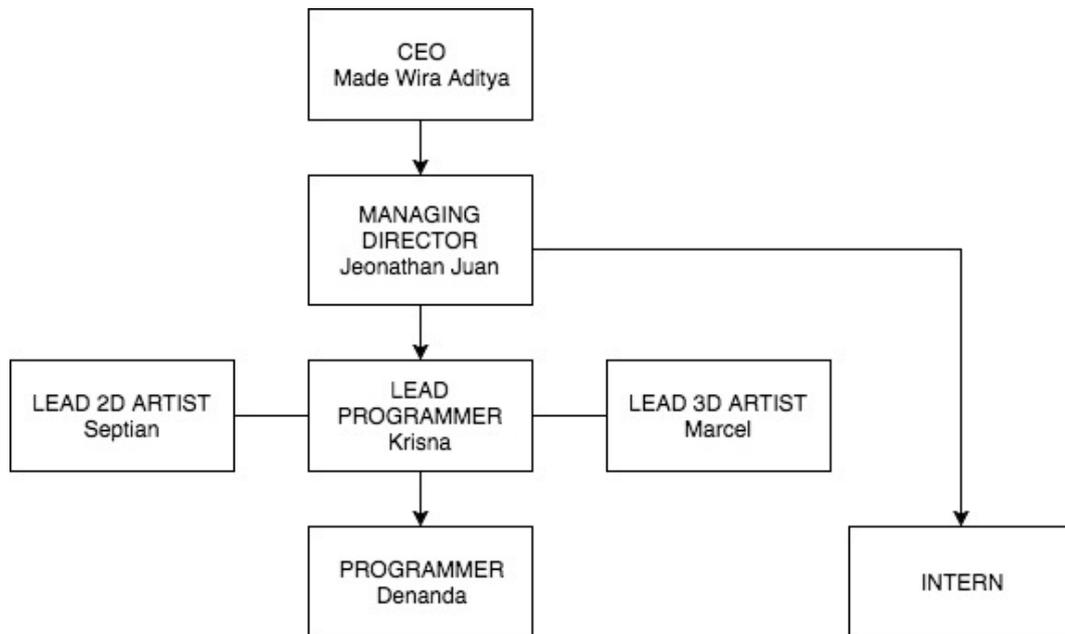
Gambar 2.1.1. Logo RE-Anoman Studio

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

Dalam wawancara antara Miranti dengan CEO RE-Anoman, Made Wira Aditya, beliau berkata bahwa ia memilih logo berbentuk tokoh Hanoman ini berdasarkan alasan ingin menonjolkan karakter Hanoman dari cerita Ramayana. Protagonis terkenal dari cerita legendaris ini dipercayai sebagai sosok yang menyenangkan dan menunjukkan rasa bahagia. Beliau percaya bahwa tokoh ini sesuai dengan visi dan misi yang dibawa oleh RE-Anoman Studio.

### 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

RE-Anoman memiliki struktur tersendiri yang mungkin berbeda dengan perusahaan lain. Struktur ini terdiri dari semua anggota tetap dari RE-Anoman dikarenakan jumlahnya yang tidak terlalu banyak. Setiap anggota memiliki perannya masing-masing untuk melengkapi keseluruhan struktur dari RE-Anoman Studio. Berikut adalah struktur organisasi dari Re-Anoman Studio:



Gambar 2.2.1. Struktur Perusahaan

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA