

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

PT. Wolftagon Future Innovations adalah sebuah perusahaan yang berjalan di bidang industri kreatif, berdiri sejak tahun 2022. Pada saat penulis melaksanakan magang di perusahaan tersebut, Wolftagon sedang fokus mengembangkan *service Game Development, Gamification*, dan animasi 3D.

2.1.1 Profil Perusahaan

PT. Wolftagon Future Innovations adalah perusahaan yang berbasis di Malang, Jawa Timur yang dibentuk atas dasar mimpi dan kreativitas kedua *co-founder*-nya (Wolftagon, 2025). Arti kata “Wolf” (serigala) menjadi simbolisasi loyalitas, kerjasama, *brilliance*, dan ketekunan layaknya sebuah kawanan serigala. Kata “Tagon” diambil dari kata “pentagon”, menjadi representasi lima elemen utama fondasi perusahaan yaitu *Art, Design, Science, Technology, and Storytelling. Services* yang disediakan oleh Wolftagon mencakup 2D/3D Art, UI/UX Design, 2D/3D Animation, 2D/3D Game Development, AR/VR Development, Web/Mobile App Development, serta Music/SFX Production. Wolftagon juga termasuk salah satu yang mengadopsi keberadaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pengembangan kreatif.



Gambar 2.1 Logo Horizontal Hitam PT. Wolftagon Future Innovations
Sumber: <https://www.wolftagon.com/>

Gambar di atas merupakan logo Wolftagon yang digunakan dalam website perusahaan, dokumen resmi, *brief* penugasan, dan beberapa konten

di sosial media Instagram. Gambar berikutnya berupa logo vertikal Wofltagon yang digunakan dalam konten Instagram dan presentasi. Logo tersebut memiliki tiga variasi; hitam polos, putih polos, dan silver.



Gambar 2.2 Logo Vertikal Silver PT. Wolftagon Future Innovations
Sumber: <https://www.wolftagon.com/>

Wolftagon memiliki visi menjadi sumber inspirasi dalam berinovasi dan kreativitas dengan menggabungkan seni, desain, ilmu pengetahuan, dan penceritaan guna membangun hubungan emosional yang memberi inspirasi bagi umat manusia serta meninggalkan warisan yang berarti untuk generasi mendatang (Wolftagon, 2025). Mengikuti visi tersebut, misi perusahaan adalah berkomitmen untuk menciptakan solusi yang bermakna dan berdampak, yang mampu memberdayakan setiap individu agar dapat menjalani kehidupan yang memuaskan. Melalui kerja sama, inovasi, dan penceritaan, berupaya menghadapi berbagai tantangan nyata di dunia dan menyediakan alat, ruang, dan kesempatan bagi setiap orang untuk mengembangkan potensi terbaiknya dan memberikan kontribusi positif bagi dunia yang lebih baik.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3 *Services* PT. Wolftagon Future Innovations
Sumber: <https://www.wolftagon.com/>

Dalam pengembangan *game*, Wolftagon memanfaatkan beberapa aplikasi yang digunakan untuk keperluan menggambar, *modelling*, *animating*, dan *programming*. Rincian aplikasi dan *program* yang digunakan adalah Blender, keluarga Adobe (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Substance 3D Painter), Unity, dan Unreal Engine. Hingga saat ini, perusahaan sudah bekerjasama dengan berbagai klien dari banyak bidang, keahlian, dan negara. Beberapa klien yang cukup terkenal dan *prestigious* adalah Kemensos (Kementerian Sosial), Kemenkes (Kementerian Kesehatan), Universitas Telkom Indonesia, Universitas Brawijaya, Bank Indonesia, Bank Nasional Indonesia (BNI), May Star Restaurant, Trac (member of Astra), dan banyak lagi.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

PT. Wolftagon Future Innovations awalnya dimulai sebagai gabungan dari dua *founder* studio independen Anna J.F. dan M. Arief di tahun 2012. Anna J.F. memegang studio atas nama O'Artscience Laboratory, yang kemudian berganti nama menjadi CV. Oart Kreativa Mediatama, berfokus pada desain grafis, media sosial, dan *website design*. M.Arief mendirikan NEZT Studio, berfokus pada videografi, produksi film, dan *visual effects* (VFX). Sejak tahun 2013, projek mulai melakukan kerjasama dan ekspansi ke market internasional, ke negara-negara seperti Singapore, Australia, dan

Taiwan. Kemudian di tahun 2015, sebuah tim kreatif dibentuk dibawah nama O'Art Studios, yang berfokus pada *video production* dan *web development*, mendapatkan klien yang lebih bervariatif lagi seperti universitas, pemerintahan, dan swasta di Indonesia.

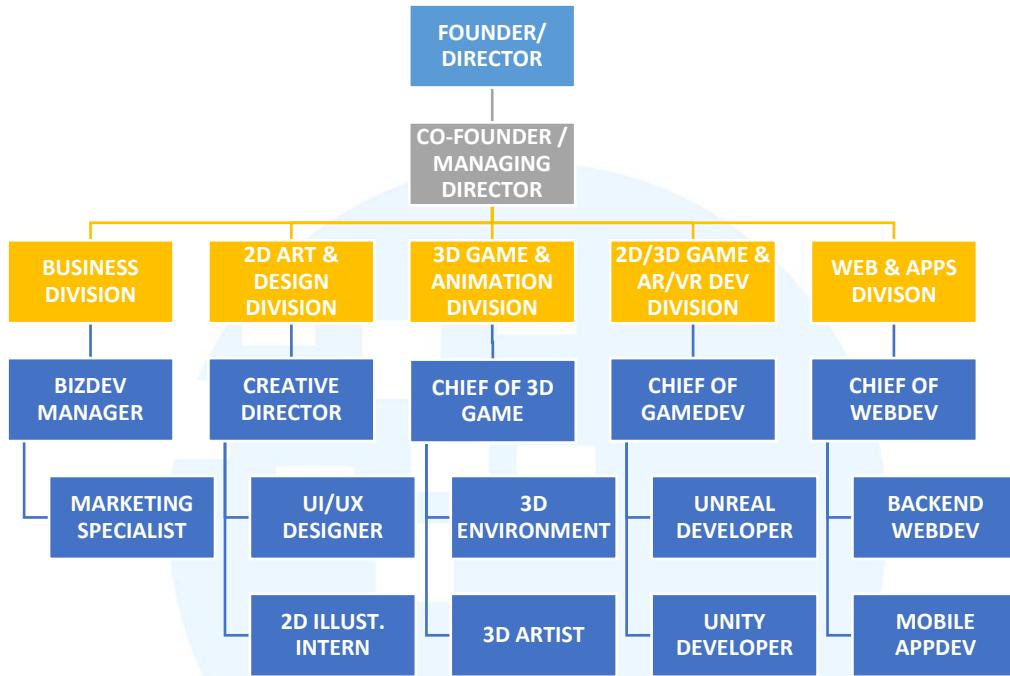


Gambar 2.4 *Promotional HEROIC Nusantara Kingdom TCG* (2025)
Sumber: Patricia Iskandar/Dokumen Perusahaan (2025)

Pada tahun 2022, tim kembali melakukan *rebranding* dan bekerja atas nama Wolftagon (PT. Wolftagon Future Innovation), dan mulai bergerak ke arah korporat dan *start up*. Wolftagon juga mulai aktif di bidang *product development*, *edutainment content*, *game development*, dan *asset marketplace* serta menciptakan IP (*Intellectual Property*). Tim utama Wolftagon mencakup kedua *co-founder*, Muh. Arief dan Anna J.F., selaku direktur dan *creative director*, Anjha Aditya sebagai *business development*, dan 14 anggota tim lainnya. Game Development pertama yang dibuat sekaligus menjadi IP milik Wolftagon adalah Oversoul dan HEROIC Nusantara Kingdom, yang *development*-nya dimulai pada tahun 2024.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Bagan perusahaan PT. Wolftagon Future Innovations adalah sebagai berikut, dengan tim inti Wolftagon berjumlah totalnya 17 anggota diluar anak magang. Dengan projek-projek yang sangat bervariasi, banyak jenis posisi dan divisi yang dibutuhkan dalam kegiatan dan proses produksi perusahaan.



Gambar 2.5 Bagan Struktur PT. Wolftagon
Sumber: Patricia Iskandar/Dokumen Perusahaan (2025)

Terdapat 5 divisi utama tim di perusahaan Wolftagon, yaitu Business and Marketing, 2D Art & Design, 3D Game & Animation, 2D/3D Game & AR/VR Development, dan Web & Apps Developer. Posisi perusahaan yang teratas adalah *founder* sekaligus direktur perusahaan, dibantu oleh *co-founder* sekaligus Creative Director. Kedua *co-founder* juga berfungsi sebagai *Project Manager* utama dari seluruh jenis projek yang dilakukan Wolftagon, yang kemudian membagikan peran tersebut kepada senior-senior dengan keahliannya masing-masing.

Pada divisi Business, terdapat satu anggota yang berfungsi sebagai Business Development, mengurus perkembangan dan rencana bisnis Wolftagon, serta dua anggota Marketing Specialist. Dalam divisi 3D Artist, terdapat satu anggota sebagai Kepala 3D Game Development yang dibantu oleh seorang 3D Environment Designer dan seorang 3D Artist. Sesuai dengan nama divisinya, bertugas untuk membuat karya 3D yang digunakan untuk *splash art*, *promotional art*, *3D animation*, *game asset*, AR/VR, dan sebagainya.

Divisi Web Development terdiri atas seorang Kepala Web Developer, seorang Backend Web Developer, dan seorang Mobile App Developer. Divisi ini bergerak di bidang Web/Mobile App Development dan UI/UX. Divisi berikutnya adalah 2D/3D Game serta AR/VR Developer, yang beranggotakan seorang Kepala Game Development, seorang Unity Developer, dan seorang Unreal Developer. Divisi ini mengerjakan seluruh jenis *programming* dan *development game* serta AR/VR *showcase*, baik 2D dan 3D.

Dari kelima divisi dalam struktur perusahaan yang telah dijabarkan diatas, penulis berada dalam cabang divisi 2D Art & Design, yang di-*manage* dan disupervisi langsung oleh Creative Director perusahaan, ditemani dua anggota UI/UX Designer. Penulis berperan sebagai 2D Illustrator *Intern*. Tugas dari divisi penulis adalah menggambar *promotional asset/video, game asset, illustration, 2D Animation*, dan sebagainya.

2.3 Portofolio Perusahaan

Sejak tahun 2022, Wolftagon telah mengembangkan berbagai jenis projek di banyak sektor kreatif, paling relevan yang akan dijabarkan dalam portfolio perusahaan adalah 2D/3D *Game* dan AR/VR *Game*. Selain itu, Wolftagon juga membuat animasi 2D/3D dan *web/mobile app design*. Beberapa karya yang akan disebutkan masih dalam tahap *concept art* atau *production*, namun juga disertakan karena ilustrasi dan model yang digunakan selama produksi dibuat oleh Wolftagon. Karya dalam Portfolio ini keseluruhannya dapat diakses melalui website resmi Wolftagon dan *Project Showreel 2025*.

2.3.1 Solelands

Solelands (2023) adalah game *Open-World* 2,5D yang edukatif dan eksploratif milik Sole Technologies Pte Ltd, dengan motto “Learn through Play!”, mengasah anak untuk menemukan bakat dan minat melalui aktivitas yang asik. Solelands ditargetkan untuk anak-anak berusia 3+ untuk belajar independen, memiliki *skillset* yang tepat untuk masa depan, dan bereksplorasi secara aman (solelands.com, 2025). Tujuan dari *game* ini adalah untuk

mengajarkan kemampuan-kemampuan dasar, salah satunya melalui dunia seperti Mathaverse untuk mengajarkan matematika, dan Scienctopia untuk sains. Wolftagon berperan sebagai *developer* area Scienctopia.



Gambar 2.6 Scienctopia - Solelands (2025)
Sumber: Scienctopia Playstore, 24 September 2025.

Sesuai dengan visi dan misi perusahaan, Wolftagon ingin memastikan bahwa anak-anak yang tumbuh bersamaan dengan karya perusahaan dapat menjadi dewasa yang *fulfilled* secara kognitif dan mental, dapat menjalani sehari-harinya dengan maksimal. Dari tahun rilis 2023 hingga saat ini, Solelands sudah memiliki lebih dari 50.000+ downloads, dengan ulasan yang rata-rata positif, mengatakan bagaimana anak-anak mereka belajar satu dua hal melalui aplikasi *game* ini.

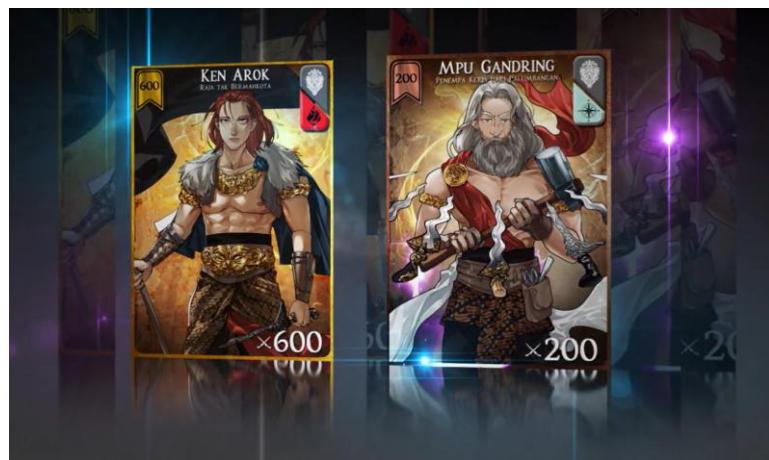


Gambar 2.7 Area bermain Scienctopia (2025)
Sumber: SoleLands Website, 24 September 2025.

Sciencetopia mengajarkan anak-anak tentang pentingnya teknologi sains dan membangun kesadaran terhadap masalah-masalah lingkungan yang ada di sekitar kita, seperti Artificial Intelligence, Renewable Energy, Quantum Computing, Climate Change, Waste Problem, dan sebagainya. Gameplay dari Solelands secara keseluruhan adalah *exploration RPG (role-play game)* dicampur dengan *visual novel*. Anak dapat bereksplorasi sambil mempelajari tema-tema tersebut melalui cerita komik.

2.3.2 HEROIC Nusantara Kingdom

Game HEROIC Nusantara Kingdom Trading Card Game adalah game strategi kartu (*Strategy Card Game*) fisik yang memiliki unsur *card collection* dan *battle*. HEROIC Nusantara Kingdom memiliki fitur *Augmented Reality*, yang kedepannya akan dilengkapi dengan sistem membaca *braille* pada kartu fisiknya untuk mengakomodasi pemain-pemain yang memiliki keterbatasan. Layaknya permainan TCG (Trading Card Game), pemain dapat mengumpulkan kartu-kartu karakter bertemakan Nusantara dan melakukan *battle* bersama dengan pemain lain.



Gambar 2.8 Video *showreel* HEROIC Nusantara Kingdom TCG (2024)
Sumber: YouTube @Wolftagon, 10 Mei 2024.

Wolftagon menciptakan keseluruhan konsep dan juga visual ilustrasi dari *game* kartu ini. Game fisik HEROIC Nusantara Kingdom TCG sudah pernah dibawa ke beberapa pameran di Malang, salah satunya pada acara

pameran Posko Visual 2022 Universitas Negeri Malang (poskovisual.com, 2022). Pada pameran tersebut, para pengunjung dapat mencoba permainan Card Game yang disediakan, dan mencoba pengalaman berperang di masa Kerajaan Majapahit. Set papan dan kartu bermain HEROIC Nusantara Kingdom pada pameran tersebut dijual dengan harga Rp. 80.000,- per *game pack*.



Gambar 2.9 *Card game* fisik HEROIC Nusantara Kingdom (2022)
Sumber: Instagram @wolftagon, 17 Desember 2022.

Kartu-kartu ini membawa sukses yang cukup *notable* dan sering dijadikan bagian dari *showcase* perusahaan, baik pada *website* Wolftagon maupun Instagram Wolftagon. Dalam permainan, terdapat empat jenis kerajaan yang dapat dipilih sebagai tim pemain. Kerajaan tersebut adalah Kerajaan Singasari, Kerajaan Kediri, Kerajaan Majapahit, dan Kerajaan Sriwijaya. Setiap kerajaan dilengkapi dengan tokoh-tokoh besar dari sejarah mereka, seperti Mpu Gandring, Gajah Mada, Ken Arok, dan sebagainya.

2.3.3 Come to Life VR

Come to Life VR adalah sebuah game *virtual reality* yang mengajarkan anak-anak tentang eksplorasi dan *building*, di sebuah dunia penuh permen manis yang sangat mengundang. Anak-anak dapat belajar mencari bagian-bagian dari sebuah boneka yang belum lengkap, mencocokkan bagian tersebut dan memasangnya hingga menjadi karakter yang hidup. Semakin banyak

boneka hewan yang diperbaiki, semakin banyak teman yang mengikuti pemain serta poin yang didapatkan ketika waktu sudah habis.



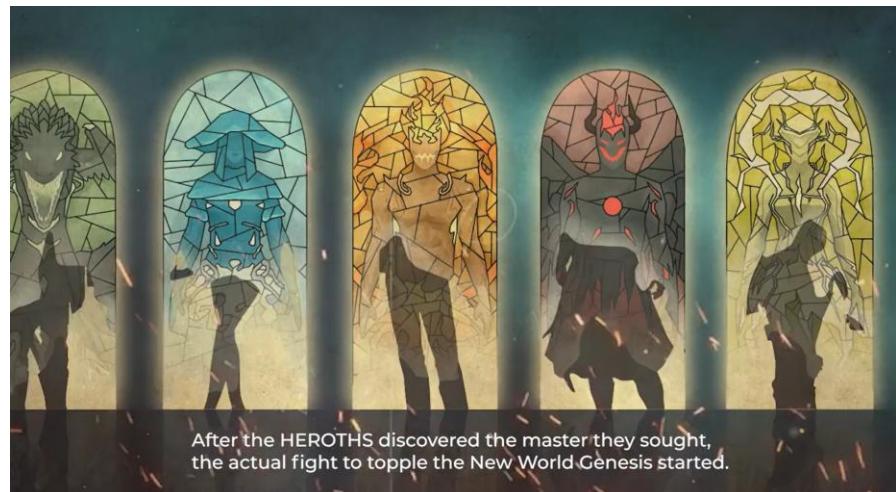
Gambar 2.10 Video *showreel* Come to Life VR (2024)
Sumber: Youtube @Wolftagon, 29 Mei 2024.

Permainan ini terdiri sembilan *level* dengan sembilan ‘teman bermain’, seperti *animals*, *transportation*, dan *robotics*. Mainan-mainan tersebut terbagi menjadi beberapa bagian, seperti tangan, kaki, kepala, badan, hingga ekor. Jumlah bagian tergantung dari jenis *puzzle* yang dipilih, dan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Hingga saat ini, Come to Life VR dapat dimainkan dalam tahap *alpha testing* menggunakan Meta Quest 2, Meta Quest 3, dan Meta Quest Pro.

2.3.4 Oversoul

Oversoul adalah *game action* 3D yang bertemakan dunia di tahun 2050, dimana kondisi politik sudah tidak baik-baik saja, dan perang terjadi dimana-mana. Untuk memenangkan pergerakan New World Genesis dalam perang tersebut, para peneliti membuat *Biohumanoid*, sebuah *hybrid* manusia dengan virus. Namun, rencana jahat ini dilawan oleh para protagonis cerita, yaitu para Heroths dengan kekuatan yang supernatural. Pada saat ini, Oversoul masih berada dalam *development* dan belum menentukan kapan *beta gameplay* akan dirilis dan dapat dimainkan oleh publik. Aplikasi yang digunakan untuk

development adalah Blender 3D, Unreal Engine 5, dan direncanakan akan dirilis melalui *platform* Steam.



Gambar 2.11 Video *showreel* Oversoul (2024)
Sumber: wolftagon.com, 15 September 2025.

Dari segi *concept art*, *assets*, dan karya ilustrasi, Wolftagon sudah membuat jumlah karya yang signifikan untuk *demo game* ini. Karya visual Oversoul terdiri dari dua jenis visual, yaitu 2D ilustrasi dan juga 3D *characters*. Video *trailer* untuk Oversoul dapat dikunjungi melalui *website* Wolftagon, yang mengandung video prolog cerita.

2.3.5 Bloom of Serenity AR

Bloom of Serenity adalah *mobile AR game* yang dibuat Wolftagon untuk Batu Love Garden (Baloga) Malang. Batu Love Garden adalah sebuah taman rekreasi yang menghadirkan berbagai jenis aktivitas dan area yang dapat dikunjungi oleh dewasa dan anak-anak, berupa wahana asik, berbagai jenis hewan dan tanaman, tempat untuk makan siang, dan berfoto-foto di lokasi-lokasi yang cantik (Jawa Timur Park, 2022).



Gambar 2.12 *Promotional Instagram Bloom of Serenity AR (2025)*
Sumber: Instagram @wolftagon, 8 April 2025.

Dalam salah satu bagian taman di Batu Love Garden berjudul “Tropical Fruits”, merupakan area dimana anak-anak bisa mempelajari berbagai jenis tanaman dan buah, baik mengenal bentuk pohnnya, proses berbunga, hasil buahnya, dan sebagainya. Pada setiap tanaman, disediakan juga maskot 2D yang merepresentasikan buah tersebut di sebuah papan informasi. Aplikasi yang dibuat oleh Wolftagon untuk Baloga menampilkan tanaman-tanaman tersebut secara *digital* 3D dengan cara memindai fitur *Augmented Reality*. Maskot 2D dapat di-*scan* melalui aplikasi Bloom of Serenity untuk menampilkan karakter 3D yang bergerak (*comes to life*).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA