

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

PT Wolftagon Future Innovation merupakan sebuah studio sekaligus agensi kreatif yang didirikan sejak 2012. Agensi ini menyediakan jasa desain, meliputi *game design* dan *development*, animasi 2D dan 3D, desain UI/UX, *augmented reality* dan *virtual reality* (AR/VR), hingga *mobile apps* dan *website development*. Hingga kini, PT Wolftagon Future Innovation telah bekerja sama dengan berbagai klien, baik dari dalam hingga luar negeri. Agensi yang telah berdiri sejak tahun 2012 awalnya bernama CV Oart Kreativa Mediatama, lalu pada 2022 melakukan *rebranding* menjadi PT Wolftagon Future Innovation (Wolftagon, 2025).

2.1.1 Profil Perusahaan

PT Wolftagon Future Innovation, dikenal juga sebagai Wolftagon, merupakan studio serta agensi kreatif yang bergerak di bidang desain, baik *gim* (*design* dan *development*), aplikasi, *website*, AR/VR, UI/UX, maupun animasi 2D dan 3D (Wolftagon, 2025). Pada awalnya agensi ini berdiri pada tahun 2012 dengan nama CV Oart Kreativa Mediatama, kemudian pada tahun 2022 melakukan *rebranding* menjadi PT Wolftagon Future Innovation. Wolftagon beralamat di Pesona Mutiara Tidar II Blok BE/9-10, Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur (Wolftagon, 2025).



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

Logo PT Wolftagon Future Innovation sendiri mengikuti filosofi dari nama agensinya, yang terdiri dari kata “Wolf” dan “Tagon.” Berdasarkan laman web resmi Wolftagon (2025), kata “wolf” (serigala) menjadi simbolisasi dari kesetiaan, kerja sama, kecerdasan, serta ketangguhan, merefleksikan bagaimana Wolftagon bergerak seperti kawanan serigala, independen tetapi tetap bersatu, kreatif tetapi tetap strategis, dan maju bersama dengan saling berbagi visi. Sementara itu, kata “tagon” berasal dari kata “pentagon” (bangun bersegi lima), yang merefleksikan lima elemen utama pondasi Wolftagon, yaitu seni, desain, sains, teknologi, dan *storytelling* (Wolftagon, 2025). Kedua unsur tersebut kemudian diimplementasikan pada logo versi *pictorial mark* yang memuat siluet kepala serigala dan perisai bersegi lima.

PT Wolftagon Future Innovation memiliki visi untuk menjadi *leading creative technology studio* yang menyatukan seni, sains, dan inovasi untuk menciptakan pengalaman digital yang bermakna serta dapat menginspirasi, mengedukasi, dan memberdayakan orang-orang di seluruh dunia (Wolftagon, 2025). Visi tersebut turut didukung oleh misi, yaitu inovasi dengan tujuan yang berdampak nyata, pemberdayaan kreator lewat kolaborasi, mengampanyekan ketahanan serta inklusivitas, ekspansi melalui kolaborasi global, dan menginspirasi lewat kreativitas. Menyesuaikan visi dan misi tersebut, selain menerima layanan desain dari klien, PT Wolftagon Future Innovation pun urut mengembangkan *intellectual property* (IP) nya sendiri, seperti gim digital Staycation dan Oversoul (Wolftagon, 2025).

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Mengacu pada laman resmi Wolftagon (2025), PT Wolftagon Future Innovation bermula dari penggabungan (*merger*) dua studio berbeda, yaitu O’Artscience Laboratory (CV Oart Kreativa Mediatama) dengan NEZT Studio. CV Oart Kreativa Mediatama bergerak dibidang desain grafis, desain media sosial, dan *website design*, sementara NEZT Studio bergerak dibidang videografi, produksi film, dan VFX. Kedua studio tersebut kemudian

bergabung dibawah satu nama, yaitu O'Art Studios. Seiring berjalannya waktu, O'Art Studios cenderung lebih banyak mengangani proyek gim dan pengembangan aplikasi, mendorong para pendirinya untuk melakukan *rebranding*. Sehingga pada tahun 2022, O'Art Studios kemudian mengubah namanya menjadi PT Wolftagon Future Innovation.

Rebranding ini bertujuan untuk menyesuaikan arahan bisnis dengan layanannya yang semakin berkembang (Wolftagon, 2025). Kini PT Wolftagon telah berkolaborasi dengan klien dalam negeri seperti Universitas Brawijaya dan Telkom Indonesia, serta klien luar negeri seperti LH Agenda. Selain itu, Wolftagon juga turut mengembangkan *intellectual property* (IP) sendiri seperti Holoverse VR, sebuah VR edukatif bertema *medieval*.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Pemaparan struktur organisasi perusahaan bertujuan untuk menjadi panduan dalam pembagian jenis wewenang. Selain itu, struktur organisasi juga berfungsi untuk memperjelas tugas yang diemban masing-masing posisi agar operasional berjalan lancar dan efisien. Agar penjelasan struktur lebih mudah dipahami, struktur organisasi perusahaan dijabarkan dalam bagan di bawah ini.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2026)

Mengacu pada bagan tersebut, pemimpin tertinggi dari PT Wolftagon Future Innovation merupakan direksi sekaligus *founder*, kemudian dibawah oleh *co-founder* yang berperan sebagai *managing director* dan bertanggung jawab mengelola seluruh divisi. Terdapat enam divisi pada PT Wolftagon Future Innovation, yang terbagi atas *new business*, *2D art and animation*, *3D art and animation*, *game/ AR/ VR development*, *web and apps development*, serta *audio and music*. Divisi *new business* fokus pada perancangan dan pengembangan bisnis baru, *2D art and animation* berfokus pada pembuatan aset dan karya visual bersifat dua dimensi, *3D art and animation* berfokus pada pembuatan aset dan karya visual tiga dimensi, *game/ AR/ VR development* berfokus dalam pengembangan gim digital, AR, dan VR secara teknis, *web and apps development* berfokus pada teknis pengembangan aplikasi dan situs web, dan *audio and music* berfokus pada perancangan musik, efek suara, dan *voice over*. Masing-masing divisi memiliki ketua tersendiri, yaitu *business development manager* pada divisi *new business*, *creative director* pada divisi *2D art and animation*, *chief of 3D* pada divisi *3D art and animation*, *chief of gamedev* pada divisi *game/ AR/ VR development*, *chief of web* pada divisi *web and apps development*, dan *music director* pada divisi *audio and music*. Setiap divisi juga terbagi lagi ke dalam beberapa tim lagi sesuai dengan proyek yang diberikan.

Alur kerja divisi *2D art and animation* dimulai dari *creative director*, yang turut berperan sebagai *co-founder*, memproses pesanan klien atau menyusun ide dan konsep proyek. Setelah itu, konsep tersebut diulas dan disetujui terlebih dahulu ke *founder*, yang sekaligus berperan sebagai produser pada proyek tertentu. Setelah konsep disetujui, *creative director* membuat dan meneruskan *brief* berdasarkan konsep tersebut untuk dikerjakan oleh tim *2D art and animation* sesuai jenis proyek dan tim yang akan menangani. Berdasarkan informasi dari *supervisor* selaku narasumber, kebutuhan akan pekerja magang pada divisi *2D art and animation* menyesuaikan dengan proyek yang tersedia atau tengah dikerjakan saat ini, dan saat ini yang tersedia adalah proyek *explainer video*.

Penulis ditempatkan pada divisi *2D art and animation*, tim proyek *explainer video*, dengan posisi *2D illustrator intern*. Sebagai *2D illustrator intern*, penulis bertanggung jawab untuk mengolah *brief* berupa *voiceover script* serta deskripsi kasar dari skenario yang akan dibacakan menjadi satu video utuh melalui beberapa tahapan, di antaranya adalah perancangan konsep (*reference board* dan *moodboard*) untuk menentukan referensi gaya visual, objek, serta *mood* yang akan diilustrasikan, *storyboard* untuk memberi gambaran skenario sesuai alur video, *still illustration keyframe* berupa aset visual yang telah dikomposisi sesuai *storyboard*, penganimasian menggunakan dengan metode *motion graphic*, serta penambahan audio berupa *voiceover*, efek suara, dan musik latar.

Hingga saat ini, jumlah anggota tim yang terlibat dalam pengerjaan proyek *explainer video* berjumlah total tujuh orang, dengan rincian *project manager* sekaligus *creative director* (satu orang), asisten *project manager* sekaligus *supervisor* penulis (satu orang), empat orang *2D illustrator intern* dan satu orang *sound designer intern*. Setiap anggota memiliki perannya masing-masing, dimulai dari *project manager* dan asisten *project manager* yang merumuskan *brief* dari jumlah video, topik yang dibahas, narasi serta ide visual dasar. *Brief* tersebut kemudian dibagikan kepada setiap peserta magang di tim *explainer video*, dengan sistem pembagian per-video, melalui *link* Google Docs via WhatsApp dan ClickUp. Penulis, sebagai salah satu anggota *2D illustrator intern* pada tim proyek *explainer video*, diberikan tugas untuk membuat beberapa video berbasis animasi *motion graphic* edukatif sesuai *brief* yang diberikan, kemudian disusun menjadi konsep visual berupa *storyboard*, *reference board*, dan *moodboard*, eksekusi aset visual (*still illustration keyframe*), penganimasian dengan aplikasi After Effects, dan penambahan audio berupa efek suara, latar musik, *voiceover*, serta *subtitle*.

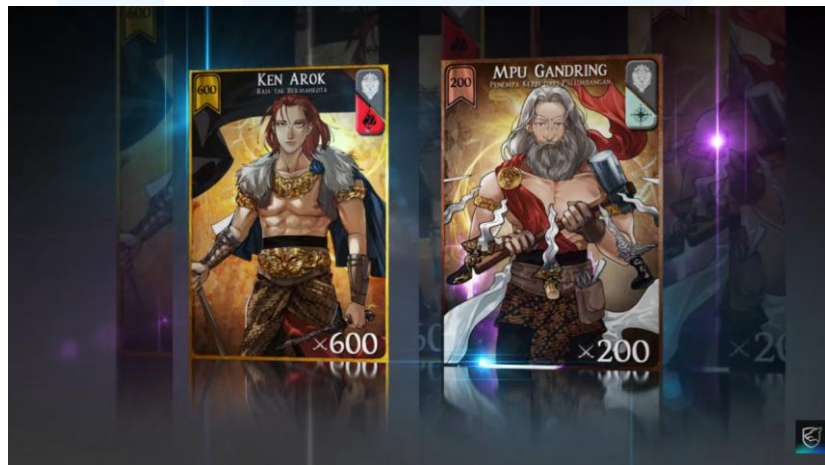
2.3 Portofolio Perusahaan

PT Wolftagon Future Innovation menyediakan beragam jasa baik desain maupun pengembangan dari media digital seperti *website* dan aplikasi. Namun, pada sub-bab ini, penulis hanya membahas produk atau portofolio yang berkaitan dengan lingkup desain saja, dimana PT Wolftagon Future Innovation terlibat

langsung dalam pembuatan desain visual dari produk, baik merupakan hasil kolaborasi dengan klien ataupun IP perusahaan. Beberapa produk atau portofolio yang akan dibahas pada sub-bab ini diantaranya adalah *trading card game* HEROIC Nusantara Kingdom, AR Bloom of Serenity, dan VR Come to Live.

2.3.1 HEROIC Nusantara Kingdom

HEROIC Nusantara Kingdom merupakan permainan berjenis *trading card game* (TCG) dengan teknologi *augmented reality* serta dilengkapi teks *braille* (Wolftagon, 2024). Sistem permainan *trading card game* HEROIC Nusantara kingdom adalah pemain versus pemain (PvP), dimana pemain harus mengumpulkan kartu untuk menyerang (*battle*) dengan pemain lain untuk mencapai kemenangan. Selaras dengan judulnya, HEROIC Nusantara Kingdom mengangkat tema Indonesia zaman kerajaan.



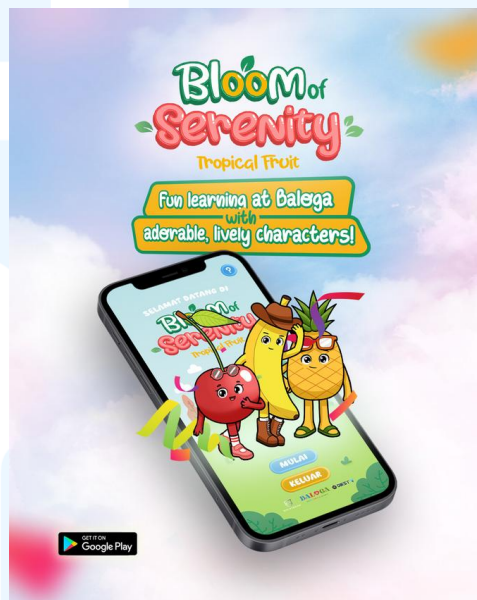
Gambar 2.3 Showcase Kartu Permainan HEROIC Nusantara Kingdom

Sumber: <https://www.youtube.com...>

Karakter-karakter yang terdapat pada HEROIC Nusantara Kingdom direferensikan dari tokoh-tokoh kerajaan di nusantara. Beberapa diantaranya ialah Ken Arok, Mpu Gandring, dan Tunggul Ametung, yang merupakan tokoh-tokoh pada kerajaan Singasari. HEROIC Nusantara Kingdom pernah dipamerkan pada beberapa ajang pameran di malang, salah satunya adalah kegiatan Posko Visual 2022 yang diselenggarakan di Universitas Brawijaya, sebelum akhirnya dirilis secara publik pada tahun 2024 dan menjadi salah satu proyek unggulan perusahaan (Wolftagon, 2025).

2.3.2 Bloom of Serenity

Bloom of Serenity merupakan aplikasi berbasis *augmented reality* (AR) yang dikembangkan oleh PT Wolftagon Future Innovation, berkolaborasi dengan Universitas Brawijaya dan Batu Love Garden. Batu Love Garden, dikenal juga sebagai BALOGA, merupakan wahana rekreasi di Kota Batu, Malang, yang mengangkat konsep taman bunga, dimana pengunjung dapat mengamati dan mengenal berbagai jenis tanaman, mulai dari tanaman berbunga dari berbagai negara maupun tanaman produksi seperti sayur mayur dan buah-buahan (Isnanto, 2023). Baloga menjadi salah satu objek wisata edukatif ramah anak untuk pengenalan berbagai jenis tanaman.



Gambar 2.4 Instagram Post Promosi Bloom Of Serenity
Sumber: <https://www.instagram.com...>

Perancangan aplikasi AR Bloom of Serenity bertujuan untuk meningkatkan pengalaman berwisata di Baloga, sekaligus untuk menyajikan informasi dengan cara yang menghibur dan interaktif (Nazaruddin, 2025, h.5). Penggunaan media interaktif pada Bloom of Serenity turut ditujukan untuk memperkuat posisi Baloga sebagai destinasi wisata unggulan Kota Batu, terkhususnya pada aspek pariwisata edukatif. Melalui AR Bloom of Serenity, pengunjung dapat berwisata sembari menambah wawasan seputar tanaman-tanaman di Baloga.

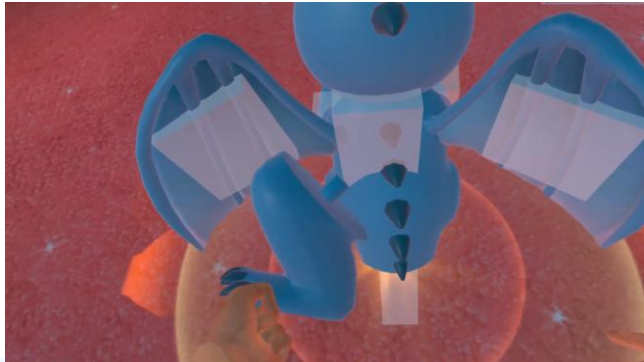


Gambar 2.5 Preview AR Bloom Of Serenity
Sumber: <https://www.instagram.com...>

Sistem *augmented reality* pada Bloom of Serenity memungkinkan pengunjung berinteraksi dengan karakter-karakter yang merupakan tumbuhan-tumbuhan di Baloga, khususnya buah-buahan. Pengunjung yang datang dapat memindai kode QR khusus dengan aplikasi Bloom of Serenity pada area tanaman tertentu, untuk mengaktifkan sistem AR-nya. Pengunjung juga dapat berfoto dan menyimak penjelasan dari karakter mengenai tanaman yang dituju (dipindai kode QR-nya).

2.3.3 Come to Live

Come to Live merupakan permainan berbasis *virtual reality* (VR) dengan sistem *assembly game*. Come to Live VR dikembangkan oleh Wolftagon dengan tujuan sebagai sarana permainan edukatif untuk anak mempelajari cara merangkai atau membangun objek serta eksplorasi. Come to Live VR kini masih berada pada tahap *alpha testing*, dan dapat dicoba di Meta Quest 2 dan Meta Quest 3.



Gambar 2.6 Cuplikan Permainan VR Come To Live
Sumber: <https://www.youtube.com...>

Premis cerita permainan Come to Live berawal dari kehidupan harmonis antara sembilan teman di sebuah dunia fantasi bertema *dessert*. Namun, ada seorang penyihir yang tidak suka dengan kebahagiaan dengan pertemanan mereka, lalu menghancurkan kesembilan teman tersebut. Pemain bertugas untuk “merangkai” kembali kesembilan tokoh tersebut, dengan masing-masing tokoh memiliki tingkat kesulitannya sendiri. Pada *preview showreel*, saat ini baru ditunjukkan tiga kategori karakter, yaitu hewan, kendaraan, dan robot.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA