

**PERANCANGAN ASET GIM 3D DI POCKET PLAY
LIMITED LIABILITY COMPANY NEW JERSEY**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Samudera Putra Kurniadi

00000071041

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN ASET GIM 3D DI POCKET PLAY
LIMITED LIABILITY COMPANY NEW JERSEY**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Samudera Putra Kurniadi

00000071041

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Samudera Putra Kurniadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071041
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

**PERANCANGAN ASET GIM 3D DI POCKET PLAY LIMITED
LIABILITY COMPANY NEW JERSEY**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Samudera Putra Kurniadi)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Samudera Putra Kurniadi
NIM : 00000071041
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN ASET GIM 3D DI POCKET PLAY
LIMITED LIABILITY COMPANY NEW JERSEY

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Samudera Putra Kurniadi)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Samudera Putra Kurniadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071041
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya memiliki badan usaha (perseroan perorangan) sebagai berikut:

Nama : Pocket Play LLC
Nomor : 091144327
Tahun : 2024
Alamat : 45 Glenwood Ave, Demarest, NJ, 07627, Amerika Serikat.

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan business acceleration program dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melaksanakan kerja, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 11 Desember 2025

Mengetahui



(Marcus Seeger)

Menyatakan



(Samudera Putra Kurniadi)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN ASET GIM 3D DI POCKET PLAY LIMITED LIABILITY COMPANY NEW JERSEY

Oleh

Nama Lengkap : Samudera Putra Kurniadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071041
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025

Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

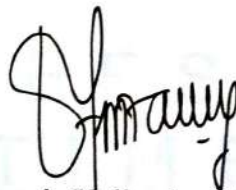


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Samudera Putra Kurniadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071041
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ASET GIM 3D
DI POCKET PLAY LIMITED LIABILITY
COMPANY NEW JERSEY

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Samudera Putra Kurniadi)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan rasa syukur atas terselesaikannya laporan magang ini dengan judul *Perancangan Aset Gim 3d di Pocket Play Limited Liability Company New Jersey*. Laporan ini disusun berdasarkan kegiatan magang yang dilaksanakan di Pocket Play LLC, di mana penulis menjalani peran sebagai 3D modeler magang.

Dalam penyusunan laporan magang ini, penulis memperoleh berbagai pembelajaran, baik terkait penerapan keterampilan pemodelan 3D maupun dalam penyusunan laporan yang baik dan terstruktur. Laporan ini dan keseluruhan pelaksanaan magang telah berlangsung dengan tidak terlepas dari bantuan serta dukungan berbagai pihak, sehingga proses keduanya dapat berjalan dengan lancar. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Pocket Play Limited Liability Company, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Marcus Seeger, selaku *CEO* Pocket Play LLC dan *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Seluruh keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.
8. Ironmouse yang telah menjadi inspirasi untuk terus berjuang melewati segala tantangan yang muncul selama proses magang dan pembuatan laporan.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan lebih lagi mengenai kegiatan dan pengalaman magang penulis sebagai *3D modeler*.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Samudera Putra Kurniadi)



PERANCANGAN ASET GIM 3D DI POCKET PLAY LIMITED LIABILITY COMPANY NEW JERSEY

(Samudera Putra Kurniadi)

ABSTRAK

Laporan ini memiliki tujuan untuk membahas pengalaman penulis selama melaksanakan kegiatan magang atau *Career Acceleration Program* di *Pocket Play Limited Liability Company*. Perusahaan ini merupakan sebuah perusahaan penerbit dan pengembang *video game* yang berlokasi di New Jersey, Amerika Serikat. Kegiatan magang yang dijalani dilaksanakan selama sekurang-kurangnya lima bulan, dimulai dari 21 Juli 2025, hingga 20 Desember 2025, sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV), penjurusan *Interactive Design*. Pelaksanaan kegiatan magang ini bertujuan untuk menerapkan kemampuan *Hard Skill* dan *Soft Skill* yang diperoleh selama aktivitas perkuliahan ke dalam dunia kerja. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memperluas dan mengembangkan ilmu dan pengalaman profesional di bidang desain visual, terutama dalam bidang *3D Asset Modeling* dalam proses pengembangan *video game*. Selama pelaksanaan kegiatan magang, penulis berperan sebagai *3D Asset Modeler*, dengan tanggung jawab dalam pembuatan aset-aset 3D sesuai dengan permintaan dan petunjuk dari *Project Manager*. Kegiatan ini memberikan pengalaman ekstensif bagi penulis mengenai pengerjaan *3D Modeling* dalam pengembangan *video game*, juga dalam berkomunikasi dan bekerjasama dengan pihak profesional, terutama dari luar negeri.

Kata kunci: Internship, 3D Design, *Game Development*, Pocket Play.



3D GAME ASSET DESIGN FOR POCKET PLAY

LIMITED LIABILITY COMPANY NEW JERSEY

(Samudera Putra Kurniadi)

ABSTRACT

This report aims to discuss the author's experience during an internship or Career Acceleration Program at Pocket Play Limited Liability Company. This company is a video game publisher and developer located in New Jersey, United States. The internship was carried out for approximately five months, starting from July 21, 2025, to December 20, 2025, as one of the graduation requirements for Visual Communication Design (DKV) students, all of whom are Interactive Design. The implementation of this internship aims to apply the Hard Skills and Soft Skills acquired during lectures into the world of work. This activity also aims to expand and develop professional knowledge and experience in the field of visual design, especially in the field of 3D Asset Modeling in the video game development process. During the internship, the author acted as a 3D Asset Modeler, with the responsibility of creating 3D assets according to the requests and instructions of the Project Manager. This activity provided extensive experience for the author regarding 3D Modeling work in video game development, as well as in communicating and collaborating with professionals, especially from abroad.

Keywords: Internship, 3D Design, Game Development, Pocket Play.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	4
2.1.1 Profil Perusahaan	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portofolio Perusahaan	7
2.3.1 My Cat Cafe!	7
2.3.2 Idle Border Control	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	10
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	10

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	10
3.2 Tugas yang Dilakukan	11
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	13
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	18
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	41
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	66
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	66
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	67
BAB IV PENUTUP	68
4.1 Simpulan	68
4.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo perusahaan Pocket Play LLC	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	6
Gambar 2.3 Ikon <i>video game</i> My Cat Cafe!	7
Gambar 2.4 Gambar 2.4 Ikon <i>video game</i> Idle Border Control.....	8
Gambar 3.3.1 Bagan Alur Koordinasi	11
Gambar 3.2 Logo aplikasi Discord	14
Gambar 3.3 Logo aplikasi Blender	15
Gambar 3.4 Logo Aplikasi Substance Painter 2019	16
Gambar 3.5 Logo aplikasi Adobe Photoshop CC 2019	17
Gambar 3.6 Ikon <i>video game</i> My Cat Cafe!	18
Gambar 3.7 Gambar referensi bentuk awal kandang anak kucing.....	19
Gambar 3.8 Gambar referensi wujud kandang kucing dewasa.....	20
Gambar 3.9 Tampilan struktur <i>wireframe</i> kandang anak kucing.....	21
Gambar 3.11 Tampilan tekstur awal kandang anak kucing	22
Gambar 3.12 Tampilan motif alas kandang anak kucing.....	23
Gambar 3.13 Tampilan hasil jadi kandang anak kucing setelah revisi	24
Gambar 3.14 Referensi kucing dewasa dengan 3 varian kondisi.....	25
Gambar 3.16 Tampilan model dasar anak kucing beserta <i>rigging</i>	25
Gambar 3.17 Tekstur dasar anak kucing pada model	26
Gambar 3.18 File gambar PNG tekstur dasar anak kucing.....	27
Gambar 3.19 Tekstur varian “kotor” pada model	28
Gambar 3.20 File gambar PNG tekstur varian “kotor”	29
Gambar 3.21 Tekstur varian “sakit” pada model	30
Gambar 3.22 File gambar PNG tekstur varian “sakit”	31
Gambar 3.23 Perbandingan model pertama dengan model dasar, tampak $\frac{3}{4}$	32
Gambar 3.24 Perbandingan model pertama dengan model dasar, tampak atas	33
Gambar 3.26 Tampilan <i>wireframe</i> varian "gemuk" setelah revisi	34
Gambar 3.27 Tampilan hasil jadi varian "gemuk" setelah revisi	34
Gambar 3.28 Referensi visual model kucing berbulu tebal <i>low-poly</i>	35
Gambar 3.29 Perbandingan model pertama dengan model dasar	36
Gambar 3.30 Hasil jadi varian "berambut" pertama	37
Gambar 3.31 Tampilan <i>wireframe</i> varian "berambut" setelah revisi.....	37
Gambar 3.33 Tampilan hasil jadi varian "berambut" setelah revisi.....	38
Gambar 3.34 Gambar referensi wujud kulkas bertema kucing.....	39
Gambar 3.35 Tampilan <i>wireframe</i> hasil jadi model kulkas	40
Gambar 3.37 Tampilan hasil jadi model kulkas.....	41
Gambar 3.38 Gambar referensi yang digunakan penulis	42
Gambar 3.39 Sketsa awal seni konsep anak anjing.....	43
Gambar 3.40 Hasil jadi seni konsep anak anjing pertama	44
Gambar 3.41 Hasil jadi seni konsep anak anjing setelah revisi	45
Gambar 3.42 Struktur tampilan referensi dalam Blender	46
Gambar 3.43 Tampilan <i>wireframe</i> , tampak samping dan depan	46
Gambar 3.45 Tampilan <i>wireframe</i> , tampak $\frac{3}{4}$	47
Gambar 3.46 Tampilan hasil jadi model anak anjing	48

Gambar 3.47 Kumpulan foto referensi mulut tambang dari pengembang.....	49
Gambar 3.48 Tampilan <i>wireframe</i> , tampak depan dan samping	50
Gambar 3.50 Tampilan <i>wireframe</i> , tampak belakang dan $\frac{3}{4}$ atas.....	50
Gambar 3.52 Tampilan <i>wireframe</i> kereta tambang, tampak samping	51
Gambar 3.53 Tampilan <i>wireframe</i> kereta tambang dan rel.....	51
Gambar 3.54 Tampilan hasil jadi mulut tambang keseluruhan.....	52
Gambar 3.55 Kumpulan foto referensi mesin compressor.....	52
Gambar 3.56 Tampilan <i>wireframe</i> , tampak depan.....	53
Gambar 3.57 Tampilan <i>wireframe</i> , tampak samping.....	54
Gambar 3.58 Tampilan <i>wireframe</i> , tampak belakang.....	55
Gambar 3.59 Tampilan <i>wireframe</i> , tampak $\frac{3}{4}$ atas	55
Gambar 3.61 Tampilan hasil jadi mesin kompresor	56
Gambar 3.62 Referensi model bijih	57
Gambar 3.64 Tampilan <i>wireframe</i> bijih varian 1	58
Gambar 3.65 Tampilan <i>wireframe</i> bijih varian 2.....	58
Gambar 3.66 Tampilan <i>wireframe</i> bijih varian 3.....	59
Gambar 3.67 Tampilan keseluruhan 3 varian	59
Gambar 3.68 Tampilan <i>wireframe</i> progresi kerusakan varian 1.....	60
Gambar 3.69 Tampilan <i>wireframe</i> progresi kerusakan varian 2.....	60
Gambar 3.70 Tampilan <i>wireframe</i> progresi kerusakan varian 3.....	60
Gambar 3.71 Tampilan keseluruhan progresi kerusakan	61
Gambar 3.72 Screenshot gameplay The Cable Guy	62
Gambar 3.73 Hasil 3 varian model kabel dengan struktur dudukan.....	62
Gambar 3.74 Tampilan <i>wireframe</i> model kabel dasar setelah revisi	63
Gambar 3.75 Tampilan <i>wireframe</i> model varian <i>entry</i> setelah revisi.....	63
Gambar 3.76 Tampilan <i>wireframe</i> model varian <i>exit</i> setelah revisi	64
Gambar 3.77 Hasil jadi model keseluruhan 3 varian kabel	64
Gambar 3.78 Tampilan PNG emissive map	64
Gambar 3.79 Keseluruhan tekstur kondisi mati pada model kabel.....	65
Gambar 3.80 Tampilan PNG tekstur warna dasar, kondisi mati.....	65
Gambar 3.81 Keseluruhan tekstur kondisi menyala pada model kabel	66
Gambar 3.82 Tampilan PNG tekstur warna dasar, kondisi menyala	66

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	11
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xix
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xx
Lampiran 4 PROSTEP 01	xxii
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxiii
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxiv
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxiv
Lampiran 8 Karya	xxxv

