

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai bagian dari kurikulum program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara menjalankan program magang (*Career Acceleration Program*) yang dilaksanakan di semester ke-7 atau ke-8, sesuai pilihan mahasiswa. Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu dan kemampuan yang telah dipelajari selama perkuliahan di lapangan. Sebagai syarat kelulusan program ini, mahasiswa diperlukan untuk menyelesaikan sekurang-kurangnya 640 jam kerja di perusahaan magang, dibawah pengawasan *supervisor* dari perusahaan, dan 207 jam dengan pembimbing magang atau *advisor* yang disediakan dari universitas.

Selama perkuliahan, penulis memiliki hobi dan ketertarikan untuk campur tangan dalam bidang pengembangan *video game*, terutama di bagian *3D Modeling* dan *2D Asset*. Keinginan ini mendorong penulis untuk mencari lowongan pekerjaan yang membutuhkan tenaga kerja dalam bidang *3D*. Maka demikian, penulis melamar ke perusahaan Pocket Play LLC, sebuah perusahaan penerbit dan pengembang *game* yang berpusat di New Jersey, Amerika Serikat, yang memberikan bukaan untuk posisi *3D Modeler*.

Pocket Play LLC merupakan perusahaan pengembang & penerbit *game* yang didirikan di tahun 2024, berpusat di Demarest, New Jersey, Amerika Serikat. Pocket Play berfokus untuk membantu mengembangkan, maupun menerbitkan *game* seluler *hyper* dan/atau *hybrid casual*, tipe *game* seluler yang kasual dan santai. Sejak awal pendiriannya, Pocket Play tidak hanya berfokus pada distribusi, tetapi juga membangun kemitraan dengan studio–studio *game*. Hal ini dilakukan melalui program ideasi, riset tren pasar, dan dukungan kreatif yang diberikan sejak tahap konsepsi hingga publikasi. Pendekatan ini menjadikan Pocket Play sebagai

perusahaan penerbit yang mendorong inovasi, juga memberikan ruang bagi studio pengembang *game* untuk mengoptimalkan potensi mereka (Pocket Play, 2025).

Pocket Play LLC menerapkan sistem pembagian keuntungan 50/50 dalam proses dukungan penerbitan dan pengembangan *game* yang mereka berikan bagi pengembang. Selain itu, terdapat juga dukungan tambahan berupa feedback desain, *playtesting*, dan pemanfaatan AI dalam proses pengembangan yang memperkuat peran Pocket Play sebagai mitra strategis di dunia pengembangan *game* seluler yang sangat kompetitif.

1.2 Tujuan Kerja

Program magang ini dilaksanakan penulis dengan tujuan:

1. Meningkatkan kemampuan, skill, dan kompetensi penulis dalam bekerja di bidang kreatif, tepatnya bidang *3D modeling* dan *Asset creation*.
2. Menambahkan pengalaman dalam etika bekerja dan komunikasi antar tim.
3. Mempelajari cara kerja teknis dan logistik dari badan/perusahaan pengembang *game*.
4. Memenuhi kriteria kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual semester ke-7.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalani proses pengajuan tempat magang hingga memulai proses bekerja selama sekurang-kurangnya satu bulan. Setelah penerimaan, penulis mulai bekerja di Pocket Play LLC pada 21 Juli 2025, dengan periode hingga 18 Desember 2025. Penulis bekerja setiap hari kerja, dari Senin hingga Jumat, dari pukul 08:00 WIB hingga 17:00 WIB.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan magang dimulai pada tanggal 21 Juli 2025 hingga 18 Desember 2025. Penulis bekerja selama 5 hari kerja, dari Senin hingga Jumat dengan sistem kerja *remote* dan asinkron, dikarenakan zona waktu yang digunakan oleh Pocket Play LLC adalah zona waktu *EST* (*Eastern Standard*

Time), yaitu zona waktu yang digunakan di New Jersey, Amerika Serikat. Penulis mengikuti standar magang dan bekerja dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Pocket Play LLC memiliki kantor yang berlokasi di 45 Glenwood Avenue, Demarest, New Jersey, Amerika Serikat.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalani proses pengajuan tempat magang dimulai dari bulan Juni 2025. Langkah yang dilewati yaitu mencari perusahaan yang memiliki lowongan pekerjaan melalui internet, kemudian pengajuan tempat magang yang diikuti dengan proses *approval* dari *PIC* dan *HoD* magang. Setelah pengajuan di-*approve*, penulis kemudian mengirimkan surat lamaran yang disediakan dari Universitas Multimedia Nusantara, beserta CV dan Portfolio yang telah disusun oleh penulis pada perusahaan tempat magang. *CEO* dari perusahaan magang, Pocket Play LLC, kemudian mengontak penulis dan memberikan assignment untuk membuat sebanyak-banyaknya, 3 buah model 3D yang didasarkan dari *video game* yang dipilih penulis dari daftar *video game* eksisting yang diberikan dari perusahaan, sebagai bentuk ujian kompetensi untuk mulai bekerja di Pocket Play LLC. Setelah penerimaan, penulis mulai bekerja pada 21 Juli 2025, dengan periode hingga 29 Agustus 2025. Kemudian, untuk memenuhi kebutuhan jam kerja program magang, penulis mengajukan perpanjangan kontrak kerja hingga 18 Desember 2025.