

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan**

Pocket Play LLC merupakan sebuah perusahaan yang dibangun dengan tujuan untuk mempermudah proses penerbitan *video game* oleh pengembang, terutama bagi pengembang yang bergerak di ranah *game* seluler berskala kecil. Hal ini muncul dari kebutuhan bagi sebuah penerbit yang tidak hanya menyediakan dukungan teknis dan finansial, tetapi juga menyediakan perhatian, arahan, dan pendampingan yang berkelanjutan kepada pengembang, terutama studio-studio kecil yang sering kali tidak memiliki akses ke sumber daya yang memadai. Pocket Play berupaya untuk menyediakan hal ini, yaitu sebuah ekosistem yang memungkinkan setiap studio mitra mereka dapat berkembang dengan lebih mudah dan lebih baik, tanpa merasa harus terbebani oleh proses-proses yang kompleks dalam memulai pengembangan *game*.

##### **2.1.1 Profil Perusahaan**

Pocket Play LLC adalah perusahaan pengembang dan penerbit *game* seluler yang berbasis di New Jersey, Amerika Serikat. Bentuk badan usaha yang mereka gunakan adalah LLC atau *Limited Liability Company*, sebuah bentuk badan usaha di Amerika Serikat yang memberikan perlindungan tanggung jawab terbatas bagi pemiliknya, sehingga jika terjadi sesuatu dalam proses bisnis, aset pribadi pemilik tidak ikut terdampak. Selain itu, LLC memberikan fleksibilitas dalam hal pengelolaan internal serta perpajakan, sehingga memungkinkan perusahaan untuk bergerak dengan lebih leluasa sesuai kebutuhan operasionalnya tanpa dibatasi terlalu ketat oleh regulasi pengelolaan yang biasanya lebih kompleks pada bentuk badan usaha lain. Struktur ini juga bermanfaat agar aset pribadi pemilik tidak bercampur dengan kewajiban perusahaan, sehingga risiko bisnis dapat diminimalkan (Internal Revenue Service, 2025).



Gambar 2.1 Logo perusahaan Pocket Play LLC

Pocket Play didirikan dengan visi untuk menjembatani kekurangan kolaborasi antara pengembang dan penerbit *game* yang selama ini dirasakan cukup signifikan oleh *supervisor* penulis, selaku pemimpin perusahaan. Pocket Play mencoba mengisi ruang itu dengan pendekatan yang lebih humanis dan kolaboratif. Filosofi yang digunakan perusahaan ini adalah *partner-obsessed* atau berfokus pada pengembang mitra sebagai inti dari seluruh proses kerja, sebuah pendekatan yang secara konsep mirip dengan filosofi “*customer-obsessed*” milik Amazon, namun diterapkan dalam konteks hubungan antara pengembang dan penerbit *game*.

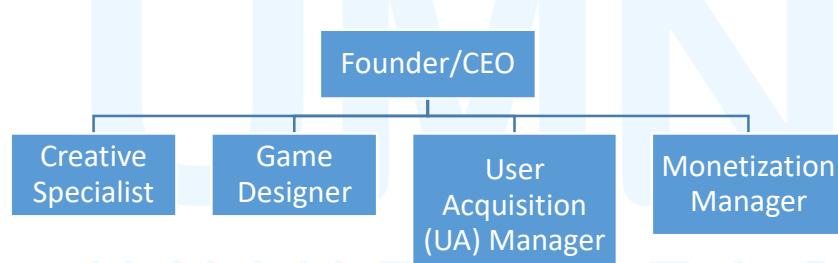
Secara umum, layanan Pocket Play mencakup dukungan finansial, saran dan kritik terhadap desain *game*, *playtesting* dengan kelompok pengujian khusus, serta dukungan pemasaran dan *user acquisition*. Perusahaan juga membantu dalam proses redesain jika diperlukan, dan terus mendampingi studio mitra hingga tahap peluncuran global di platform seperti *Google Play Store*. Walaupun Pocket Play berskala kecil, perusahaan berusaha mempertahankan hubungan dekat dengan setiap studio yang bekerja sama, sehingga komunikasi dapat berjalan dua arah dan setiap keputusan kreatif maupun teknis bisa didiskusikan secara terbuka (Pocket Play, 2025).

### **2.1.2 Sejarah Perusahaan**

Pocket Play didirikan oleh Marcus Seeger pada Januari 2024. Marcus sebelumnya adalah seorang pengembang *game* yang pernah bekerja dengan berbagai penerbit lain. Dalam proses karier tersebut, ia seringkali menemukan bahwa banyak penerbit tidak memberikan tingkat dukungan yang memadai, terutama minimnya perhatian terhadap keberlanjutan proyek yang dikerjakannya, selaku pengembang. Pengalaman inilah yang kemudian mendorong Marcus untuk mendirikan Pocket Play yang lebih berfokus pada pengembang, untuk mengubah situasi ini, sehingga setiap studio yang bermitra dengan Pocket Play bisa mendapat perhatian dan dukungan dalam keseluruhan proyek mereka.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi Pocket Play LLC bersifat sederhana namun efektif, dengan total anggota tim yang berjumlah lima orang. Pada posisi teratas terdapat Founder sekaligus *CEO*, yang memegang tanggung jawab utama dalam tiap-tiap pengambilan keputusan strategis serta memastikan bahwa keseluruhan bagian dan sektor perusahaan berjalan selaras. Kemudian, terdapat setiap anggota tim yang memimpin bidangnya masing-masing, dan seluruh keputusan penting tetap diawasi serta dikonfirmasi langsung oleh *CEO*.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

Keseluruhan Tim Pocket Play sendiri terdiri dari:

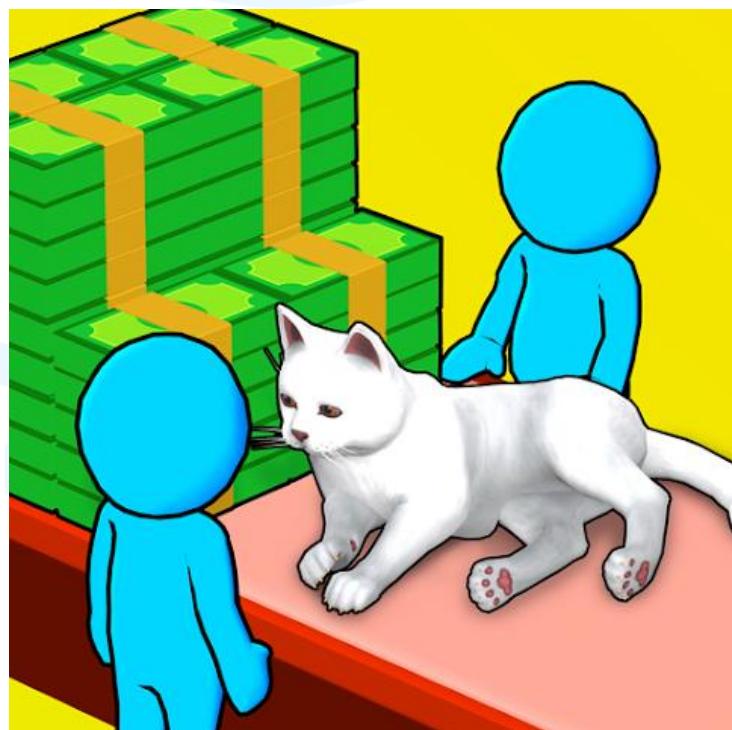
- 1) *Founder/CEO*, yang mengawasi keseluruhan proses dan mengoordinasikan semua sektor.

- 2) *Creative Specialist*, yang berfokus pada aspek kreatif, gaya visual, dan konsistensi identitas *game*.
- 3) *Game Designer*, yang bertanggung jawab atas perancangan mekanik, sistem permainan, serta *User Experience (UX)*.
- 4) *User Acquisition (UA) Manager*, yang menangani strategi akuisisi pemain dan pemasaran.
- 5) *Monetization Manager*, yang mengatur strategi monetisasi, retensi pemain, dan optimasi pendapatan.

Model organisasi yang sederhana ini memungkinkan perusahaan tetap fleksibel, responsif, dan mampu menjaga komunikasi yang dekat antara *CEO* dan setiap anggota tim, termasuk juga pegawai magang. Setiap proses dan keputusan penting dipantau langsung oleh *CEO* untuk memastikan arah perusahaan tetap konsisten dengan visi jangka panjang.

### 2.3 Portofolio Perusahaan

#### 2.3.1 My Cat Cafe!



Gambar 2.3 Ikon *video game* My Cat Cafe!

Pocket Play LLC memiliki portfolio yang dipublikasi berupa *video game* seluler. *Game* pertama yang diterbitkan oleh perusahaan ini yaitu berjudul *My Cat Cafe!*, yang dirilis pada 17 April 2024 di platform Android, Amerika Serikat. Pengembang dari *game* ini yang ditampilkan di laman Play Store adalah Hyper Watcher.

Setelah rilis, judul *My Cat Cafe!* mencapai jumlah unduhan diatas 100.000 unduhan untuk versi Android di Amerika Serikat. Setelah pencapaian ini, *My Cat Cafe!* kemudian dirilis secara global.

### 2.3.2 Idle Border Control



Gambar 2.4 Gambar 2.4 Ikon *video game* Idle Border Control

*Game* kedua yang diterbitkan oleh Pocket Play LLC adalah *Idle Border Control*, sebuah *game* di mana pemain dapat membangun, meningkatkan dan mengatur sebuah pos pemeriksaan perbatasan antara Amerika Serikat dan Meksiko.

*Game* ini merupakan *idle game*, sebuah genre *game* yang meminimalisir peran aktif pemain dalam memainkan *game*. Tipe *game* ini memiliki popularitas di kalangan pemain yang menginginkan pengalaman bermain yang kasual dan rendah stres, dan lebih berfokus pada pengaturan secara garis besar. *Game* ini telah mencapai 60.000 jumlah unduhan di Google Play Store pada tanggal 13 Oktober 2025.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA