

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Metaverse adalah evolusi konektivitas dimana semua hal bisa mulai menyatu dalam alam semesta *doppelganger* yang sangat *real*. Hal ini akan membuat manusia bisa menjalani kehidupan virtual dengan cara yang sama seperti kamu menjalani kehidupan fisik (Petrock 2022). Dengan berkembangnya dunia virtual, manusia dapat melakukan semua aktifitas tanpa ada batasan. Selain itu di dalam *Metaverse* manusia dapat *customize* karakter, transaksi, serta hidup dan tinggal di dalam *Metaverse*.

FXMedia adalah sebuah perusahaan yang mulai berjalan pada tahun 1994 dalam bidang teknologi dan kini mereka sedang mengembangkan dunia *Metaverse*, FXmedia membangun tempat dan lingkungan di dalam *Metaverse*. Selain berfokus mengembangkan *Metaverse*, FXMedia juga sedang mengembangkan games dan aplikasi yang memiliki fitur *VR (Virtual Reality)*, dan *AR (Augmented Reality)*.

Penulis memilih FXMedia sebagai tempat magang karena FXMedia adalah salah satu perusahaan yang sedang mengembangkan *Metaverse* yang sangat ramai diperbincangkan dan ditunggu sebagai dunia yang baru dan inovasi di masa depan, dan penulis ingin ikut serta dalam pengembangan dunia virtual yang bernama *Metaverse* melalui peran penulis sebagai *3D Artist* yang membuat *environment* di *Metaverse*. Melalui laporan magang yang sedang dilakukan, penulis bertujuan untuk mendapatkan pengalaman dalam pengembangan *Metaverse* dalam bidang *3D Artist* yang akan dibimbing dan diawasin oleh senior atau mentor yang ada di FXMedia sebagai bekal untuk jenjang karir selanjutnya sebagai *3D Artist* profesional di masa depan. Selain itu penulis memiliki latar belakang dan juga menyukai *3D* serta pengembangan game dan teknologi virtual, pada saat ini penulis sedang mengemban pendidikan pada Universitas Multimedia Nusantara jurusan film peminatan animasi. Dari latar belakang tersebut dengan tempat magang yang

penulis saat ini bekerja yaitu FXMedia sebagai 3D Artist sangat relevan dan cocok untuk dilakukan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di FXMedia sebagai *3D Artist* karena melihat dari kondisi pada industri 4.0 pada era modern saat ini, *3D Artist* sangat dibutuhkan oleh setiap perusahaan yang sedang mengembangkan proyek *3D* termasuk pembuatan *environment*. Harapan penulis dengan melakukan kerja magang pada FXMedia yaitu penulis dapat membantu mempercepat dalam pengembangan *Metaverse* terutama dalam pembuatan *environment* dan benda-benda yang ada di dunia nyata baik diluar atau didalam ruangan yang akan dibuat pada *software 3d* yang bernama maya. Penulis juga berkontribusi dalam *modeling*, *texturing* dan hasilnya akan ada proses *compositing* di *Unity*. Adapun maksud dan tujuan menjalani program kerja magang di FXMedia oleh penulis adalah:

1. Mendapatkan pengalaman bekerja di bawah perusahaan
2. Mendapatkan ilmu baru sebagai *3D Artist* dalam menggunakan teknik dan *software* tertentu
3. Mendapatkan relasi dalam dunia animasi

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang pada FXMedia pada periode 15 Juli 2022 hingga 15 Januari 2023. Penulis melamar sebagai *3D Artist* pada FXMedia. Penulis mengirim email lamaran kerja pada 22 Juni 2022 lalu pada 1 Juli 2022 ibu Sheila Rinaldy menghubungi saya dan melakukan *interview* singkat secara *online* di *Skype* dan memberikan beberapa test. Pada tanggal 12 Juli penulis mendapatkan tanda diterima magang di FXMedia,

Prosedur kerja magang pada FXMedia yaitu selama 6 bulan terhitung pada 15 Juli 2022 hingga 15 Januari 2023. Penulis melakukan kerja magang secara *WFH* atau *Work From Home*. Pada FXMedia mempunyai jam kerja senin sampai jumat dari jam 9.30 sampai 17.30 yaitu 10 jam per hari dengan 2 hari libur sabtu dan minggu.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA