

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Melalui *Document Company Profile* dan informasi dari *website* resmi FXMedia yang telah disediakan oleh perusahaan, FXmedia memulai perjalanan bisnisnya pada tahun 1994 untuk memadukan seni dan teknologi, mengubah ide-ide baru menjadi media digital interaktif yang menarik bagi penonton untuk belajar dari pengalaman.

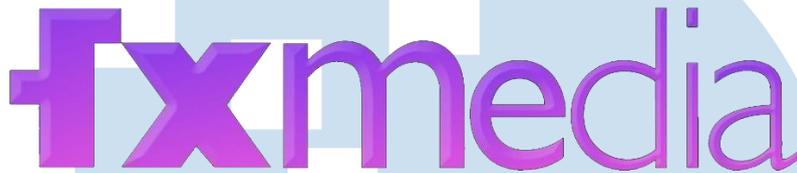
Seni memanifestasikan ide-ide tanpa batas yang akan membawakan kita sebuah jalan untuk membentuk jembatan serta menghubungkan kebutuhan (dunia nyata) ke dalam sebuah bentuk baru yaitu digitalisasi.

Untuk menjadi pendamping yang lebih baik, tim FXMedia juga akan mencoba dan terus berkembang selama bertahun-tahun. Tim desainer yang berdedikasi dibentuk di FXMedia Internet Pte Ltd pada tahun 2008 dan menyediakan banyak klien internasional, seperti perusahaan korporat, lembaga pemerintah, dan perusahaan rintisan.

Sekarang ada teknologi dan dunia baru yaitu Metaverse yang sedang menuju ke arah kita, cara hidup menggunakan teknologi yang disempurnakan dalam kehidupan sehari-hari. Merupakan sebuah tantangan bagi FXMedia untuk terus-menerus menemukan kembali diri kita sendiri untuk memberikan keunggulan dalam pekerjaan kita dan membimbing pelanggan untuk mendapatkan keunggulan yang lebih kompetitif. Insinyur serta desainer kreatif FXMedia hidup dalam inti dari 3 bidang utama yaitu Teknologi *Immersive (Augmented Reality, Virtual Reality, Mixed Reality, Extended Reality)*, *Metaverse/Blockchain Development*, dan *Web/Mobile Development*. FXMedia berdiri di sini sebagai perusahaan pengembang teknologi yang akan menemani Anda ke sebuah dunia baru yang bernama *Metaverse*.

Dalam menjalankan sebuah perusahaan, FXMedia mempunyai visi dan misi didalam perusahaan mereka, berikut adalah visi dan misi dari FXMedia. Visi

FXMedia adalah menjadi penyedia solusi digital terkemuka melalui inovasi, sedangkan Misi yang akan dicapai FXMedia adalah memberikan solusi terbaik untuk klien kami dengan efisiensi, ketekunan dan kejujuran.



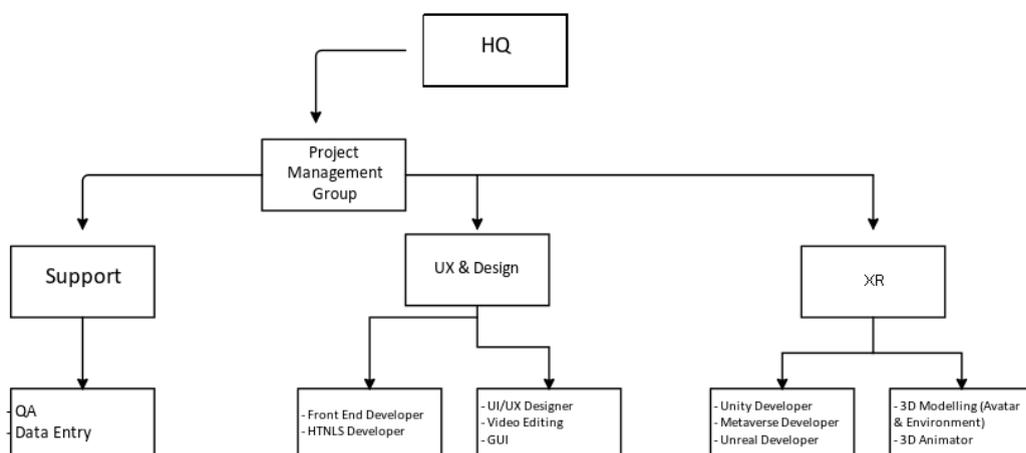
Gambar 2.1 Logo FXMedia Internet Pte Ltd (2022)

(Sumber : Dokumen Perusahaan)

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur dari FXMedia memiliki kepala organisasi yg disebut *HQ (Headquarters)* yang memiliki kedudukan tertinggi, dibawah *HQ* ada *Project Management Group* yang akan bertanggung jawab terhadap Project yang ada. Di bawah *Project Management Group* ada 3 bagian besar yang memiliki tanggung jawab terhadap project tertentu, ada *Support* yang bertanggung jawab dalam atas data dan *coding code*.

Ada *UX and Design* yang bertanggung jawab dalam membuat dan mendesain *UI/UX website*, video editing, dll. Dan terakhir ada *XR* yang bertanggung jawab atas project yang berhubungan dengan development *Metaverse, Games, VR*, dll.



Gambar 2.2 Contoh Struktur Perusahaan

(Sumber : Dokumen Perusahaan)

Didalam struktur organisasi di atas, Penulis berada didalam *team XR* yang bertanggung jawab dalam pengembangan *Metaverse*, pada *team XR* terdapat beberapa tim lagi dan memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda. *Unity*, *Metaverse*, dan *Unreal Developer* memiliki tugas yang hampir sama yang beda hanya pemakaian *software* atau *game engine-nya* saja yang berbeda, sebagai *developer* mereka yang ada di dalam tim tersebut akan menyusun dan merancang dunia *metaverse* sesuai dengan apa yang di rencanakan oleh perusahaan seperti letak lokasi, penataan cahaya, memasukan *asset-asset* yang telah dibuat dan lain-lain.

Para *developer* akan menerima *asset-asset* benda yang telah di buat oleh *3D Model environment* dan *avatar* yang telah di gerakan oleh *3D Animator*. Penulis di tempatkan pada tim yang bertanggung jawab dalam membuat *3D Modeling* khususnya pada pembuatan *asset-asset environment*, penulis akan di berikan tugas oleh mentor yang bernama *Jordie Santoso* dalam membuat *asset-asset* tertentu sesuai dengan apa yang dibutuhkan, biasanya mentor kan memberikan sebuah tugas berupa *modeling* sebuah barang dalam bentuk *3d* dan akan di *texturing* sesuai dengan perintah mentor.

Setelah *modeling* dan *texturing* selesai maka *model* dan *texture* akan di satukan dalam *Game Engine Unity* dan jika semua selesai penulis akan memberikan tugas tersebut ke mentor dan akan di periksa, jika ada yang kesalahan maka mentor akan memberitahu kesalahan tersebut dan akan diminta segera di perbaiki. Jika semua benar maka akan di berikan kepada tim *developer*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A