

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, cukup banyak *video game* yang menjadi salah satu sarana pelepas penat bagi beberapa orang. Menurut Samuel Henry *game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat akibat oleh aktivitas dan rutinitas sehari-hari[1]. John C Beck dan Mitchell Wade menyampaikan bahwa *game* dapat menjadi lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi[2]. Seiring perkembangan *video game* ini dibutuhkan juga teknologi teknologi yang lebih canggih contohnya seperti *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*. *Virtual Reality* adalah sebuah teknologi yang memungkinkan penggunanya berinteraksi dengan obyek yang ada dalam dunia virtual yang disimulasikan oleh komputer dengan menggunakan kacamata *Virtual Reality* seperti Oculus, Google Cardboard, dan lainnya[3].

FXMedia Internet Pt. Ltd merupakan sebuah perusahaan yang berdiri pada tahun 1994. FXMedia bergerak dalam bidang teknologi dan juga bergerak dalam pembangunan lingkungan di dalam Metaverse. Selain berfokus mengembangkan Metaverse, FXMedia juga mengembangkan *games* dan aplikasi VR (*Virtual Reality*), dan AR (*Augmented Reality*). Salah satu *project Virtual Reality* yang sedang berjalan di FXMedia adalah SUSS Chemical Plant. Perancangan dan pembuatan dari *game virtual reality* SUSS Chemical Plant berdasarkan permintaan yang diterima oleh perusahaan FXMedia Internet Pt. Ltd dari Singapore University of Social Sciences. Project Chemical Plant ini ditujukan agar *user* dapat merasakan bekerja di pabrik kimia dengan beberapa tugas yang harus diselesaikan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang ini dilakukan untuk mendalami bidang *Virtual Reality*, *Augmented Reality* dan *Mixed Reality*. Program magang ini juga dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan dan supaya mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan dari perkuliahan kedalam dunia kerja., Adapun maksud dari melakukan program magang ini yaitu:

- Memperoleh pengalaman bekerja secara langsung.

- Menerapkan apa yang telah dipelajari di perkuliahan kedalam dunia kerja.
- Menambah ilmu dan pengalaman dalam bidang *Virtual Reality*, *Augmented Reality* dan *Mixed Reality* sebagai *Unity Developer*.

Program kerja magang ini juga bertujuan untuk merancang dan membangun *game* SUSS Chemical Plant berbasis *Virtual Reality* pada perusahaan FXMedia.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang yang dilaksanakan di FXMedia berlangsung selama 6 bulan dan berlangsung di Jl.Pluit Karang Utara Blok A4, Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450. Terdapat beberapa detail untuk waktu dan prosedur pelaksanaan magang di FXMedia yaitu :

- Program kerja magang dimulai pada tanggal 1 Febuari 2023 dan berakhir pada tanggal 31 Juli 2023.
- Program kerja magang dilakukan pada hari senin sampai jumat kecuali hari libur nasional.
- Waktu kerja magang 10 jam setiap hari dimulai dari pukul 08:00 pagi sampai pukul 18:00.
- Program kerja magang ini dilakukan secara *hybrid*, *Work From Home* (WFH) dan *Work From Office* (WFO) pada hari selasa diminggu dan bulan yang telah ditentukan bersama.
- Terdapat laporan harian pada pukul 13:00 dan pada pukul 17:00, laporan mingguan pada setiap hari jumat pukul 17:00 melalui *e-mail* yang dikirimkan kepada Chief Executive Office dan Mentor, laporan bulanan yang dilakukan secara daring melalui Microsoft Teams pada setiap hari jumat terakhir pada bulan tersebut. Jika WFO presensi akan dilakukan secara langsung oleh mentor pada pukul 12:00 dan pada pukul 17:00. f