

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini, banyak orang menemukan *video game* sebagai sarana untuk menghilangkan kepenatan yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas harian. Menurut Samuel Henry, game dapat menjadi bentuk hiburan yang efektif untuk menyegarkan pikiran dari kelelahan akibat rutinitas sehari-hari [1]. Pendapat John C Beck dan Mitchell Wade menekankan bahwa *video game* juga dapat berfungsi sebagai lingkungan pelatihan yang positif, khususnya dalam konteks organisasi yang memerlukan pemecahan masalah melalui kolaborasi [2]. Seiring perkembangan *video game*, diperlukan teknologi yang lebih canggih seperti *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)*. *Virtual Reality* adalah teknologi yang memungkinkan interaksi intensif dengan lingkungan virtual, disimulasikan oleh komputer melalui perangkat seperti Oculus dan Google Cardboard. Dengan demikian, terlihat bahwa inovasi terus mengubah cara bermain game dan merangkul teknologi untuk meningkatkan pengalaman bermain.[3].

FXMedia Internet Pt. Ltd didirikan pada tahun 1994 dan merupakan sebuah perusahaan yang beroperasi di sektor teknologi. Perusahaan ini juga aktif dalam pengembangan *environment* di dalam Metaverse. Selain fokus pada pengembangan Metaverse, FXMedia juga terlibat dalam proyek-proyek pembangunan *game* dan aplikasi *Virtual Reality (VR)* serta *Augmented Reality (AR)*. Salah satu proyek terkini dalam bidang *Virtual Reality* di FXMedia adalah SUSS Chemical Plant. Proses pengembangan *game* yang berbasis *Virtual Reality* SUSS Chemical Plant dilakukan berdasarkan *request* dari Singapore University of Social Sciences. Proyek SUSS Chemical Plant adalah merupakan proyek yang digunakan untuk sebagai media pelajaran untuk mahasiswa teknik yang ada. Tujuan dari proyek SUSS Chemical Plant ini adalah memberikan pengalaman kepada pengguna untuk merasakan bagaimana bekerja di pabrik kimia, dengan menyelesaikan beberapa tugas yang perlu dilakukan.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang ini diselenggarakan dengan tujuan menekuni bidang *Mixed Reality (MR)*, *Augmented Reality (AR)*, dan *Virtual Reality (VR)*. Maksud

dari melakukan program magang ini yaitu:

- Memperoleh pengalaman bekerja sebagai Unity Developer.
- Menerapkan apa yang telah dipelajari di perkuliahan kedalam dunia kerja.
- Menambah ilmu dan pengalaman sebagai Game Developer.

Pelaksanaan kerja magang ini juga bertujuan untuk mengimplementasikan hasil pengembangan *game* SUSS Chemical Plant berbasis *Virtual Reality* pada perusahaan FXMedia.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan program kerja magang di FXMedia berjalan selama 6 bulan dan berlokasi di Jl.Pluit Karang Utara Blok A4, Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450. Detail terkait prosedur dan waktu pelaksanaan program kerja magang di FXMedia meliputi :

- Magang berlangsung dari 1 Agustus 2023 hingga 31 Januari 2024.
- Magang bekerja selama sembilan jam setiap hari setelah dipotong jam istirahat pada pukul dua belas siang hingga pukul satu siang, dimulai dari pukul delapan pagi hingga pukul enam sore.
- Program kerja magang ini bersifat *hybrid*, di mana magang dapat dilakukan baik secara *Work From Home* (WFH) maupun *Work From Office* (WFO). *Work From Office* dilakukan pada hari Selasa di bulan yang telah ditentukan bersama.
- Dalam program kerja magang ini, terdapat jadwal pelaporan yang perlu diikuti. *Daily report* diwajibkan pada pukul satu siang dan pukul lima sore setiap hari. *Weekly Report* harus disampaikan pada setiap hari Jumat pukul lima sore melalui *e-mail* kepada Chief Executive Officer dan Mentor. Sedangkan *monthly report* dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi Microsoft Teams pada hari Jumat terakhir dalam bulan tersebut. Jika magang dilakukan secara *Work From Office*, presensi akan dicatat secara langsung oleh mentor pada pukul dua belas siang dan pukul lima sore.