

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

FXMedia Internet Pte Ltd adalah perusahaan swasta yang berbasis di Singapura, didirikan pada tahun 1994, dan resmi berdiri pada tahun 2008 setelah menjalani dua fase rebranding. Dipimpin oleh pendiri sekaligus CEO Mark Wong dan salah satu pendiri Joeie Oon, perusahaan ini berspesialisasi dalam pengembangan media imersif dan platform digital, termasuk *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), *mixed reality* (MR), *extended reality* (XR), pengembangan web dan *mobile*, serta *Artificial Intelligence* (AI) dan IoT. Misi FXMedia berpusat pada pengembangan perangkat lunak untuk *e-learning*, membantu organisasi meningkatkan keterampilan tenaga kerja melalui konsultasi, desain, dan aplikasi pembelajaran adaptif yang memanfaatkan gamifikasi dan pelacakan kinerja.

Selama bertahun-tahun, FXMedia telah membangun reputasi yang kuat dengan memadukan seni dan teknologi untuk menciptakan solusi inovatif dan interaktif bagi klien di berbagai sektor pemerintahan, pendidikan, kesehatan, dan korporat. Proyek-proyek penting mereka antara lain *Changi General Hospital's ENT Ear VR*, *Singapore Airlines' Ground Crew Training Simulation*, *ITE Central Aviation's VR Training*, and *NUS' Nursing Simulation*. Selain *brand* lokal dari Singapura, perusahaan ini juga telah berkolaborasi dengan *brand* global seperti BMW, SONY, Panasonic, dan SHARP, memamerkan keahliannya dalam menciptakan pengalaman digital yang mendalam dan solusi metaverse yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia nyata. Bagian ini menjelaskan informasi mengenai sejarah dan profil FXMedia Internet Pte Ltd, organisasi tempat penulis melakukan magang sebagai pengenalan perusahaan.

2.1.1 Profil Perusahaan

FXMedia Internet Pte Ltd adalah perusahaan swasta yang berbasis di Singapura yang didirikan pada tahun 1994, setelah menjalani dua tahap rebranding dan kemudian secara resmi dibentuk pada tahun 2008. Kegiatan bisnisnya meliputi pengembangan perangkat lunak dan aplikasi dengan fokus pada solusi media imersif dan platform digital, seperti *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), *mixed reality* (MR), *extended reality* (XR), pengembangan web dan *mobile*, serta *Artificial Intelligence* (AI) dan IoT. Mark Wong adalah pendiri dan CEO FXMedia Internet Pte Ltd. Bersamanya, Joeie Oon turut mendirikan perusahaan dan juga menjabat sebagai direktur.



Gambar 2.1 Logo FXMedia
Sumber: FXMedia (2025)

Misi utama FXMedia adalah *software development* yang berfokus pada *E-Learning* melalui berbagai metode, seperti yang dilaporkan oleh perusahaan FXMedia (2025). FXMedia membantu perusahaan atau organisasi meningkatkan keterampilan tenaga kerja mereka melalui konsultasi, desain, dan pengembangan aplikasi *software* FXMedia. Selain itu, mereka juga memiliki solusi perangkat lunak “admin dashboard” yang menangkap, melacak, dan menilai kinerja peserta pelatihan untuk memberikan wawasan tentang kemajuan mereka guna meningkatkan keterampilan mereka melalui pembelajaran adaptif dan gamifikasi.

Menurut situs web resmi mereka (2025), FXMedia membangun lingkungan *virtual* secara imersif yang dirancang khusus untuk kebutuhan bisnis, memberdayakan pengguna untuk berinteraksi dan terlibat dalam platform digital kolaboratif. Solusi *metaverse* ini memfasilitasi kolaborasi virtual, *training*, dan keterlibatan kustomer. Selain itu, perusahaan menciptakan representasi digital yang bersifat *percise* dari lingkungan dan aset fisik, yang memungkinkan simulasi dan analisis secara *real-time*. Fasilitas ini membantu FXMedia mengintegrasikan mekanisme *game* ke dalam konteks non-*game* untuk meningkatkan *engagement* dan motivasi pengguna dengan melakukan gamifikasi dalam pengalaman nyata, seperti menggabungkan elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, dan *feedback* yang bersifat instan.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Menurut *website* resmi, FXMedia memulai perjalanan mereka pada tahun 1994 untuk memadukan seni dan teknologi, yang kemudian membantu mereka resmi berdiri sebagai perusahaan Apple Developer pada tahun 1995. Namun, pada tahun 1997, keadaan mulai berubah ketika perusahaan resmi menjadi FXMedia Singapore Pte Ltd dengan motivasi untuk menghubungkan kebutuhan dunia nyata ke dalam digitalisasi. Pada tahun 2000, FXMedia menjadi penyedia layanan *E-commerce* dan pengembangan aplikasi situs web untuk berbagai perangkat. Salah satu pencapaian terbesar mereka dalam sejarah adalah penyelenggaraan *Regional BMW Car Launch Multimedia Show* pada tahun 2006, yang memperluas portofolio FXMedia.

Pada tahun 2008, perusahaan ini berubah menjadi FXMedia Internet Pte Ltd yang juga mengembangkan solusi *Online Marketing* sebagai bagian dari karier mereka. Mereka bekerja dengan klien korporat, pendidikan, serta pemerintahan seperti layanan kesehatan, infrastruktur, dan layanan publik, serta mendapatkan kepercayaan dari banyak klien yang tidak hanya dari

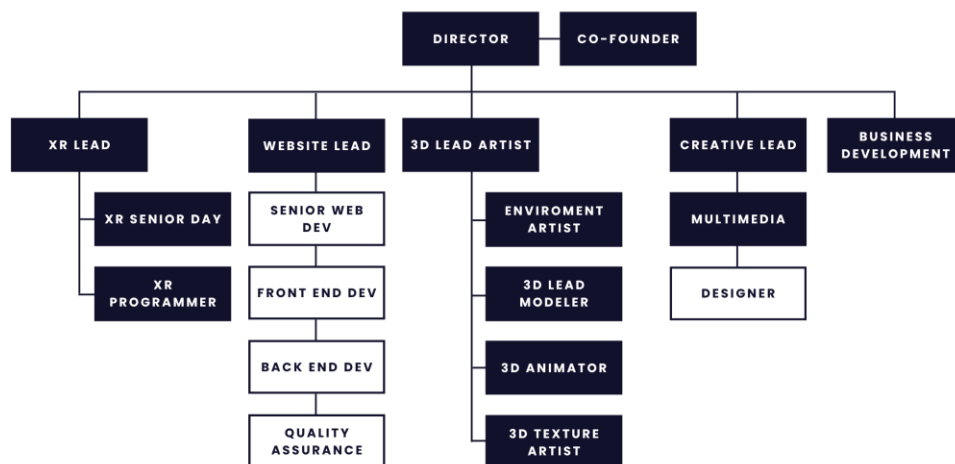
Singapura, tetapi juga multinasional. Hal ini sejalan dengan motivasi awal mereka, yaitu untuk menghubungkan kebutuhan dunia nyata dan digitalisasi.

Sejak FXMedia berdiri, mereka telah bekerja keras membangun masa depan sesuai dengan motivasi awal mereka. Mereka telah mengerjakan banyak proyek untuk menghubungkan dunia dengan teknologi dan seni, dan ingin menjadikan perusahaan ini sebagai salah satu yang dapat diandalkan oleh perusahaan lain dalam hal konsultasi desain dan pengembangan aplikasi *software*. Pada tahun 2012, mereka terlibat dalam proses pembuatan untuk *World Expo Shanghai*, dan menciptakan museum interaktif untuk Museum *ArtScience Marina Bay Sands*. Banyak proyek lain menyusul sepanjang tahun yang memperkuat tekad mereka untuk mulai menyediakan solusi pengembangan *Metaverse*, *Virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), *mixed reality* (MR), *extended reality* (XR), pengembangan web dan *mobile*, serta *Artificial Intelligence* (AI) dan Internet of Things (IoT) in 2022.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

FXMedia terdiri dari tim dari berbagai divisi yang bekerja secara sistematis untuk mengerjakan proyek mereka. Setelah menerima komisi dari klien, direktur akan memimpin kelima divisi tersebut dalam menjalankan proyek. Dari pengalaman pribadi penulis, koneksi langsung sebagai karyawan magang hanya akan terjalin dengan para desainer FXMedia karena *Multimedia* dan *Creative Lead* akan mengawasi semua kegiatan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Untuk penjelasan lebih lanjut, berikut penjelasan lebih lanjut tentang peran masing-masing divisi untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana sebuah proyek dibuat.

1. *Director and Co-Founder*: Memimpin operasi dengan mengambil komisi klien dan mengirimkannya ke tim dan memastikan setiap departemen selaras dengan tujuan perusahaan;
2. *XR*: Terkait dengan semua proyek teknologi imersif termasuk pengembangan AR, VR, dan Metaverse dan mengelola jalur teknis;
3. *Website Development*: Membangun dan memelihara platform berbasis web, mendukung sistem backend, mengintegrasikan komponen interaktif dan UI/UX responsif untuk meningkatkan fungsionalitas proyek;
4. *3D Team*: Menghasilkan aset dan lingkungan 3D berkualitas tinggi yang digunakan di seluruh proyek XR, VR, dan proyek gamifikasi FXMedia lainnya;
5. *Creative Team*: Mengembangkan narasi visual yang menarik, konsep *interface* situs web, XR, VR, AR, dan game Metaverse yang akan memulai promosi respons komisi klien;

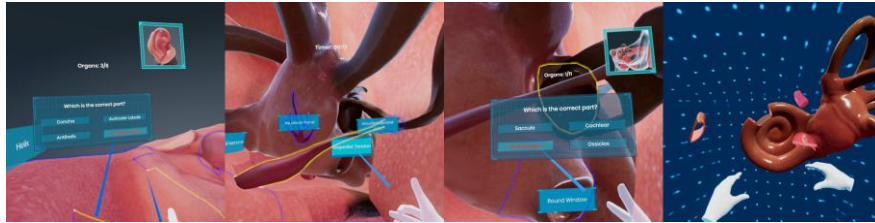
6. *Business Development*: Mendorong pertumbuhan FXMedia dengan mengidentifikasi peluang kemitraan, menyelaraskan wawasan pasar dengan proposal promosi yang dibuat oleh divisi lain untuk memperluas jaringan bisnis.

2.3 Portofolio Perusahaan

FXMedia Internet Pte Ltd telah membangun portofolio yang luas selama bertahun-tahun melalui kolaborasi dengan klien dari beragam industri. Perusahaan ini berspesialisasi dalam memberikan solusi digital yang inovatif dan interaktif, termasuk media imersif, gamifikasi, dan pengalaman Metaverse. Proyek-proyek mereka mencerminkan kombinasi kreativitas dan teknologi canggih yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan spesifik klien. Klien utama mereka berkisar pada instansi pemerintah, lembaga publik, dan pendidikan yang berbasis di Singapura, seperti *National University of Singapore (NUS)*, *Singapore Institute of Technology (SiT)*, *Changi General Hospital*, *Singapore Airlines*, dan lain-lain. Namun, mereka juga telah bekerja sama dengan perusahaan global atau internasional seperti SONY, BMW, Panasonic, dan SHARP. Beberapa karya terkenal mereka disajikan di sini sebagai berikut:

1. Changi General Hospital: *ENT Ear (Virtual Reality)*

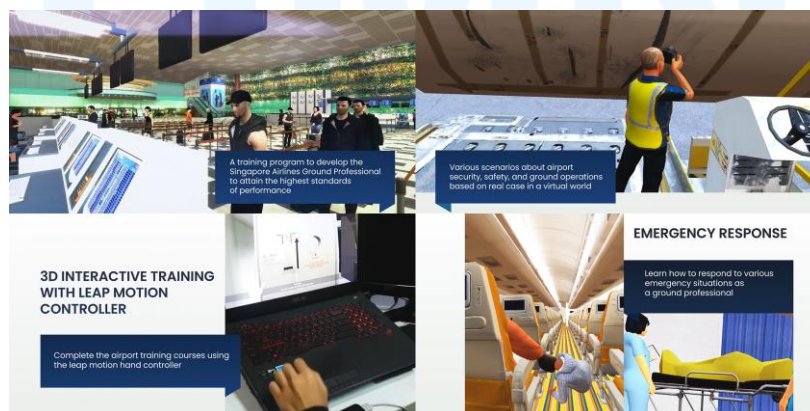
Proyek *ENT Ear* untuk *Changi General Hospital* dikembangkan oleh FXMedia atas dasar komisi. Proyek ini merupakan solusi media FXMedia bagi para dokter untuk memahami anatomi bagian dalam telinga, hidung, dan tenggorokan dengan menggunakan Virtual Reality (VR). Proyek ini dipublikasikan untuk karyawan Changi General Hospital demi memudahkan proses latihan, eksplorasi, dan pengujian pengetahuan mereka bagi para dokter dalam lingkungan virtual.



Gambar 2.3 Changi General Hospital – ENT Ear
Sumber: Website FXMedia (2025)

2. Singapore Airlines: *Ground Crew Training (Desktop Training Simulation)*

Ground Crew Training adalah proyek yang dibuat oleh FXMedia untuk *Singapore Airlines* dalam rangka mengembangkan profesional darat *Singapore Airlines* demi mencapai standar kinerja tertinggi melalui pembuatan berbagai skenario terkait keamanan bandara, keselamatan, dan operasi darat berdasarkan kasus nyata di dunia virtual. Proyek ini dibuat dan dipublikasikan untuk menguji pengetahuan karyawan *Singapore Airlines* dalam lingkungan virtual yang aman, terkendali, dan dapat diulang. Proyek ini dikembangkan sebagai aplikasi desktop, di mana mereka menerapkan *e-learning* gamifikasi untuk pembelajaran dan pelatihan yang efisien. Salah satu implementasinya adalah pelatihan interaktif 3D dengan *leap motion controller* di mana pengontrol melacak gerakan tangan.



Gambar 2.4 Singapore Airlines – *Ground Crew Training*
Sumber: Website FXMedia (2025)

3. ITE Central Aviation: *Aviation Training (Virtual Reality)*

ITE Aviation VR Training adalah proyek yang dibuat oleh FXMedia untuk *Institute of Technical Education* di Singapura sebagai solusi kreatif untuk menggamifikasikan *e-learning* terkait pelatihan penerbangan dalam *virtual reality* (VR) bagi peserta didik ITE. FXMedia menjadikan gamifikasi *e-learning* sebagai solusi untuk ITE dengan tujuan menyediakan pendidikan vokasi, dengan harapan dapat mengembangkan keterampilan dalam peran pendukung untuk murid-murid *Institution of Technical Education*, yang dalam hal ini adalah topik penerbangan.



Gambar 2.5 Institute of Technical Education – *ITE Central Aviation*
Sumber: *Website FXMedia* (2025)

4. National University of Singapore: *Multi-disciplinary Nursing Training (Desktop Training Simulation)*

NUS Multi-disciplinary Nursing Training adalah proyek yang dibuat oleh FXMedia untuk *National University of Singapore* sebagai solusi kreatif untuk mempersiapkan mahasiswa kesehatan dalam perawatan pasien multidisiplin dan berbasis tim. Proyek ini menggunakan simulasi *virtual 3D* yang membantu perkembangan mahasiswa sebagai tim. Mereka menyiapkan berbagai skenario untuk dilalui mahasiswa kesehatan, yang juga didukung oleh opsi untuk mengontrol pasien mereka. Proyek ini dapat diakses didalam *internal learning platform* milik NUS.



Gambar 2.6 National University of Singapore – *Multi-disciplinary Nursing Training*
Sumber: *Website FXMedia (2025)*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA