

**PERAN *JUNIOR VFX ARTIST* PADA PRODUKSI *VIDEO DIGITAL* DALAM MILKYWAY STUDIO**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**ADITYA LAKSONO**

**0000028186**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2021**

**PERAN *JUNIOR VFX ARTIST* PADA PRODUKSI *VIDEO DIGITAL* DALAM MILKYWAY STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Seni (S.Sn.)**

**ADITYA LAKSONO**

**0000028186**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2021**

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aditya Laksono  
NIM : 00000028186  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

Peran *Junior VFX Artist* pada Produksi *Video Digital* dalam Milkyway Studio merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 02 November 2021



(Aditya Laksono)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul  
PERAN *JUNIOR VFX ARTIST* PADA PRODUKSI *VIDEO DIGITAL* DALAM  
MILKYWAY STUDIO

Oleh  
Nama : Aditya Laksono  
NIM : 00000028186  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 27 Oktober 2021.  
Pukul 10.00 s/d 10.30 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Digitally signed  
by Christian  
Aditya  
Date: 2021.11.02  
13:55:46 +07'00'

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.  
0303019102

Penguji



Digitally signed by  
Dominika Anggraeni  
Purwaningsih  
Date: 2021.11.02  
17:55:57 +07'00'

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.  
0308089101

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
032809503

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aditya Laksono

NIM : 00000028186

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

*PERAN JUNIOR VFX ARTIST PADA PRODUKSI VIDEO DIGITAL DALAM  
MILKYWAY STUDIO*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 02 November 2021.

Yang menyatakan,

  
(Aditya Laksono)

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

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran *Junior VFX Artist* pada Produksi *Video Digital* dalam Milkyway Studio” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Cahya Mulya Daulay, S.E, M.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan William Chandra, Mulyadi Witono.
6. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 03 November 2021.



(Aditya Laksono)

PERAN *JUNIOR VFX ARTIST* PADA PRODUKSI *VIDEO DIGITAL* DALAM  
MILKYWAY STUDIO

Aditya Laksono

**ABSTRAK**

Latar belakang penelitian peranan *Junior VFX Artist* dalam industri film profesional. Perbedaan antara dunia profesional dengan dunia perkuliahan, merupakan salah satu kecemasan yang sering dipikirkan mahasiswa. Memang benar terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara dunia film dalam perkuliahan dan dalam dunia profesional. Beberapa perbedaan tersebut adalah *workflow* kerja, kerapihan penaruhan *file* menggunakan *server*, standar baik dan buruk, komunikasi antar kelompok dengan kelompok yang lain, waktu produktif dan juga *deadline* waktu. Metode / teori yang digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi yang tertera pada laporan, adalah proses wawancara yang dilakukan dengan *Founder* dan *Supervisor VFX* dari Milkyway Studio. Hasil penelitian menunjukkan meskipun memang benar terdapat beberapa perbedaan yang pasti ditemui saat awal masuk pekerjaan. Tetapi perbedaan-perbedaan tersebut dapat diatasi dengan baik, bila ada keinginan untuk berkembang dan beradaptasi pada cara kerja dunia film profesional.

Kesimpulan dari penelitian ini, agar dapat memasuki dan bertahan di dunia film *post-production* profesional, pertama kita perlu mempersiapkan diri kita secara profesional. Baik dalam tahap melamar pekerjaan, juga pada saat sudah diterima. Yang terpenting dan perlu diterapkan selalu adalah, jangan pernah berhenti untuk berkembang, dengan kita menunjukkan keinginan untuk belajar dan berkembang, rekan-rekan kerja dan atasan akan menghargai upaya kita.

Kata kunci: *VFX Artist*, dunia profesional, Milkyway Studio, *post-production*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

*THE ROLE OF JUNIOR VFX ARTISTS IN DIGITAL VIDEO PRODUCTION IN  
MILKYWAY STUDIO*

Aditya Laksono

*ABSTRACT*

*Background research, Junior VFX Artist's role in the professional film industry. The difference between the professional world and the world of lectures is one of the concerns that students often think about. It is true that there is a significant difference between the world of film in college and in the professional world. Some of these differences are the workflows, file placements using servers, the standards of what's good and bad, communication between groups, working hours and also deadlines. The method / Theory to obtain the information contained in the report, is the interview process conducted with the Founder and Supervisor of VFX from Milkyway Studio. The results shows that although it is true that there are some differences that must be encountered when you first enter the job. But these differences can be handled well, if there is a desire to develop and adapt to the workings of the professional film world. The conclusion of this research is that, in order to enter and survive in the world of professional post-production film, we first need to prepare ourselves professionally. Both at the stage of applying for a job, as well as when it has been accepted. The most important thing and should always be applied is, never stop growing, with us showing a desire to learn and grow, our colleagues and superiors will appreciate our efforts.*

*Keywords: VFX Artist, professional world, Milkyway Studio, post-production*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

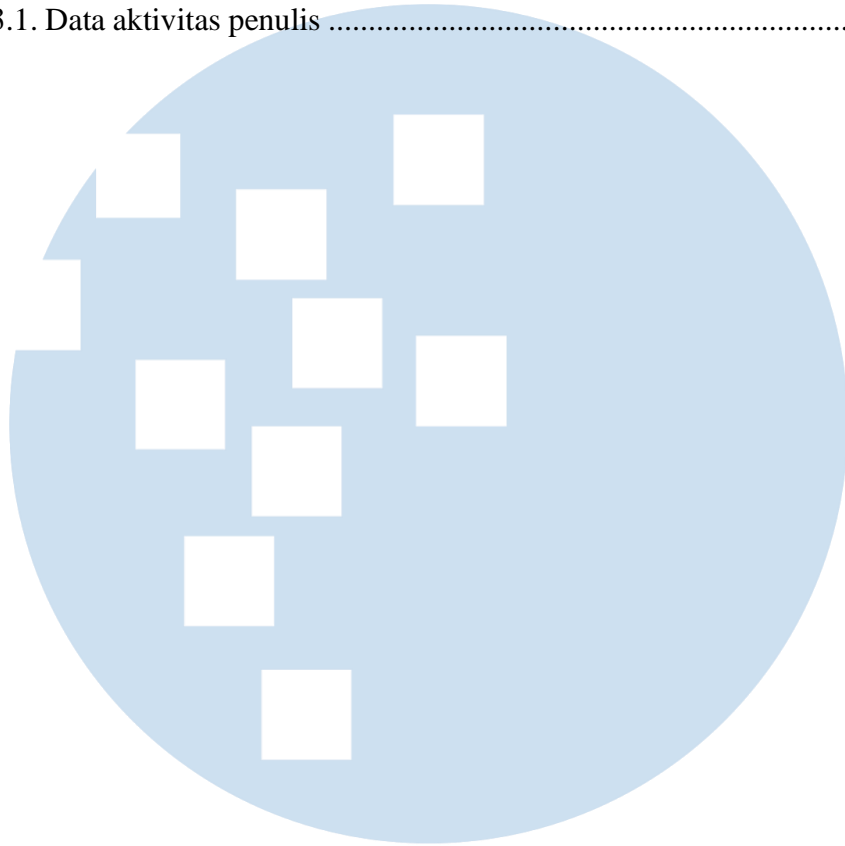


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	17
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	18
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	19
4.1 Simpulan .....	19
4.2 Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA .....	21
LAMPIRAN.....	22

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Data aktivitas penulis ..... 10



**UMMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo perusahaan Milkyway Studio .....	4
Gambar 2.2 Struktur perusahaan Milkyway Studio .....	5
Gambar 3.1 Bagan koordinasi Milkyway Studio .....	7
Gambar 3.2 Struktur koordinasi <i>post-production</i> .....	8
Gambar 3.3 Proses menghilangkan <i>greenscreen</i> .....	12
Gambar 3.4 Proses pengerjaan <i>background</i> .....	13
Gambar 3.5 Penambahan efek <i>glitch</i> untuk transisi .....	14
Gambar 3.6 <i>Footage</i> asli .....	15
Gambar 3.7 Proses <i>cleanup background</i> .....	15
Gambar 3.8 Proses menghilangkan <i>greenscreen</i> .....	16
Gambar 3.9 Proses <i>cleanup</i> menambah dinding .....	16
Gambar 3.10 Proses menaruh <i>background</i> dan <i>asset-asset</i> .....	17

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	22
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	23
Lampiran C. <i>Daily Task</i> MBKM 03 .....	24
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	35
Lampiran E. Surat Penerimaan Magang .....	36
Lampiran F. Hasil Turnitin .....	37



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA