

**ALUR KERJA VFX ARTIST DALAM PROYEK SERIAL
HOROR KARYA STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS**



LAPORAN MAGANG

CHRISTIAN BRYAN

00000035739

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

TANGERANG

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

**ALUR KERJA VFX ARTIST DALAM PROYEK SERIAL
HOROR KARYA STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS**

Oleh
Nama : Christian Bryan
NIM : 00000035739
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Juni 2022.
Pukul 09.00 s/d 09.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Rr Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds.
0303018005

Penguji

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
0309059001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Christian Bryan

NIM : 00000035739

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

ALUR KERJA VFX ARTIST DALAM PROYEK SERIAL HOROR KARYA STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS

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, 16 Juni 2022.



(Christian Bryan)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “**ALUR KERJA VFX ARTIST DALAM PROYEK SERIAL HOROR KARYA STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS**” 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. Bapak/Ibu Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Rr. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Yohanes Merci Widiastomo S.Sn., M.M., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Mattebox, Bapak Riza Thohariansyah.
7. Orang tua, keluarga, dan rekan – rekan kerja saya yang telah memberikan dukungan material hingga moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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

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

Tangerang, 16 Juni 2022.



(Christian Bryan)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ALUR KERJA VFX ARTIST DALAM PROYEK SERIAL HOROR KARYA STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS

Christian Bryan

ABSTRAK

VFX merupakan sebuah teknik manipulasi yang masih terus dikembangkan, baik dari cara hingga hasil yang dapat dihasilkan. Di Indonesia sendiri, *VFX* baru mulai marak dan bila dibandingkan dengan negara – negara lain, sumber daya *VFX* Indonesia masih cukup tertinggal. Dalam hal ini, penulis yang memiliki ketertarikan terhadap *VFX* ingin mempelajari lebih lagi teknik dan penerapan *visual effects* yang lebih maju, dengan magang di Mattebox Visualworks. Mattebox Visualworks yang telah berdiri sejak tahun 2012, memiliki cukup banyak pengalaman di dunia *VFX*, meliputi: “DreadOut” (2019), “Ratu Ilmu Hitam” (2020), “Hit & Run” (2020), dan lain – lain. Sebagai Junior *VFX* artist di Mattebox Visualworks, penulis mempelajari dan menerapkan *tracking*, *animasi 3D*, *render passes*, hingga *compositing*. Dengan langsung terjun ke dunia pekerjaan itu sendiri, penulis telah merasakan berbagai tingkat kesulitan yang ada, baik secara teknis hingga ragam *software* yang digunakan. Terdapat banyak sekali pengalaman proses kreatif yang penulis dapatkan, mulai dari riset hingga finalisasi yang penulis alami dari magang ini. Penulis berharap pengalaman ini dapat menjadi bekal yang cukup bagi jenjang karir penulis di industri kedepannya.

Kata kunci: *VFX*, *visual effects*, *tracking*, *animasi 3D*, *render passes*, *compositing*, Mattebox Visualworks

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**VFX ARTIST WORKFLOW IN A HORROR SERIAL PROJECT BY
MATTEBOX VISUALWORKS STUDIO**

Christian Bryan

ABSTRACT

VFX is a manipulation technic which is still under development, from its making process to the product that it could produce. In Indonesia, VFX has just started to be used in the society and if compared to other Nations, Indonesia's VFX is still behind. Here, the author has an interest in VFX and would want to study its technics and visual implementation through the internship program within Mattebox Visualworks. Mattebox Visualworks has established since 2012 and has a variety of experience in the VFX industry, such as "DreadOut" (2019), "The Queen of Black Magic" (2020), "Hit & Run" (2020), etc. As a Junior VFX Artist at Mattebox Visualworks, the author learns the usage of tracking, 3D animation, render passes, up to compositing. Diving into the industry itself, the author has felt the struggles and challenges that are present in the industrial work, whether its technical issue, until software problems. There is a lot of creative process that the author learns, starting from doing research to finalizing a shot. The author hopes that the experience he had would be enough to have a provision in the upcoming industrial career.

Keywords: VFX, visual effects, tracking, 3D animation, render passes, compositing, Mattebox Visualworks.

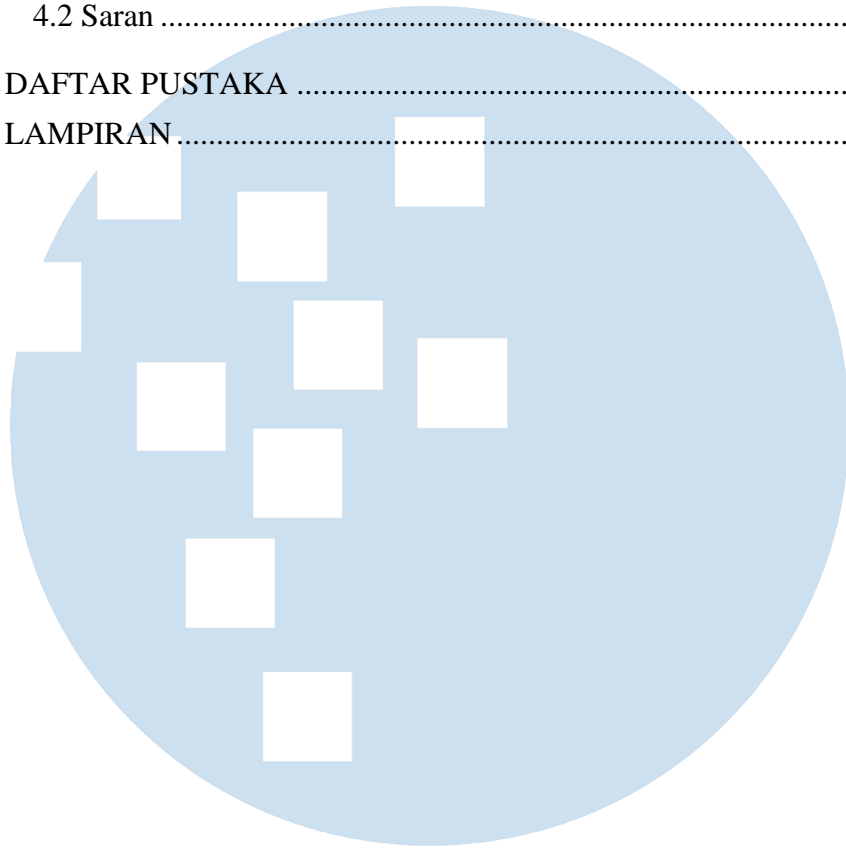
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
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.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.1.1 Visi & Misi.....	4
2.1.2 Logo Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	27
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	28
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	30
4.1 Simpulan.....	30

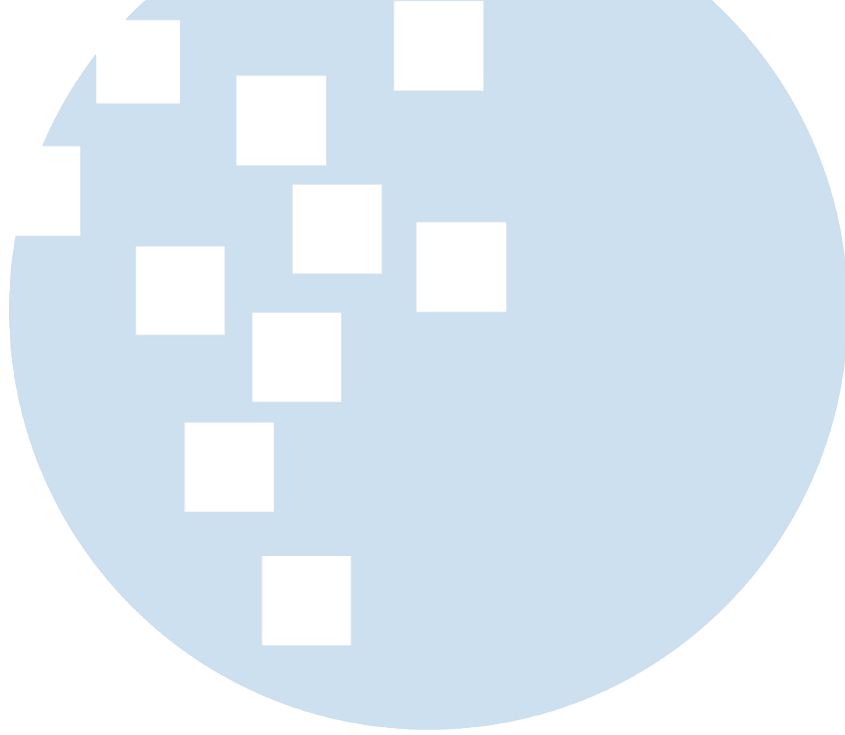
4.2 Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN	33



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Pekerjaan Yang Penulis Lakukan Selama Masa Magang..... 4



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

X

Alur Kerja *VFX Artist* ..., Christian Bryan, Universitas Multimedia Nusantara

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Mattebox Visualworks.....	5
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Mattebox Visualworks.....	6
Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi Perusahaan.....	8
Gambar 3.2.2.2.1. Referensi Tawon THL.....	13
Gambar 3.2.2.2.2. Hornets Flying in Slow Motion.....	14
Gambar 3.2.2.4.1. Tawon Sebelum Revisi.....	16
Gambar 3.2.2.4.2. Tawon Sebelum Revisi.....	16
Gambar 3.2.2.4.3. Tawon Setelah Revisi.....	17
Gambar 3.2.2.4.4. Tawon Setelah Revisi.....	17
Gambar 3.2.2.4.5. Renderan 10 Buah Tawon.....	18
Gambar 3.2.2.5.1. Shot Asli Sebelum CG.....	19
Gambar 3.2.2.5.2 Node Nuke.....	20
Gambar 3.2.2.5.3. Hasil Playblast EP02_VFX_0300_v01.....	21
Gambar 3.2.2.6.1. Feedback Sutradara.....	22
Gambar 3.2.2.6.2. Tawon Telah Diperbanyak.....	23
Gambar 3.2.2.6.3. Looks Particle Instance Tawon.....	25
Gambar 3.2.2.6.4. Looks Particle Instance Tawon.....	25
Gambar 3.2.2.7.1. Final Compose EP02_VFX_0300_v21.....	26

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	33
Lampiran B. Kartu MBKM 02	34
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	35
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	44
Lampiran E. Hasil Turnitin	45



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA