

**PERAN *VFX ARTIST* DALAM PEMBUATAN EFEK VISUAL  
UNTUK VIDEO DI URATNADI VISUALWORKS**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**NATASHA EVANGELINE**

**00000035701**

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

**2023**

**PERAN VFX ARTIST DALAM PEMBUATAN EFEK VISUAL  
UNTUK VIDEO DI URATNADI VISUALWORKS**



**LAPORAN MAGANG**

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

**NATASHA EVANGELINE**

**00000035701**

**PROGRAM STUDI FILM**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Natasha Evangeline

NIM : 00000035701

Program studi : Film

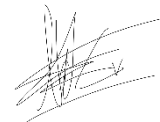
Laporan Magang dengan judul:

**PERAN *VFX ARTIST* DALAM PEMBUATAN EFEK VISUAL UNTUK VIDEO  
DI URATNADI 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, 14 Januari 2023



(Natasha Evangeline)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

PERAN *VFX ARTIST* DALAM PEMBUATAN EFEK VISUAL UNTUK VIDEO  
DI URATNADI VISUALWORKS

Oleh

Nama : Natasha Evangeline

NIM : 00000035701

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Sabtu, 14 Januari 2023.

Pukul 14.30 s/d 15.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing

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

Penguji

M. Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.  
0331107801

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Film

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

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 : Natasha Evangeline

NIM :00000035701

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : \*Tesis/Skripsi/Laporan Magang (\*coret salah satu)

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 *VFX ARTIST* DALAM PEMBUATAN EFEK VISUAL UNTUK VIDEO DI URATNADI VISUALWORKS”

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 laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Desember 2022

Yang menyatakan,



(Natasha Evangeline)

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 *VFX ARTIST* DALAM PEMBUATAN EFEK VISUAL UNTUK VIDEO DI URATNADI 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:

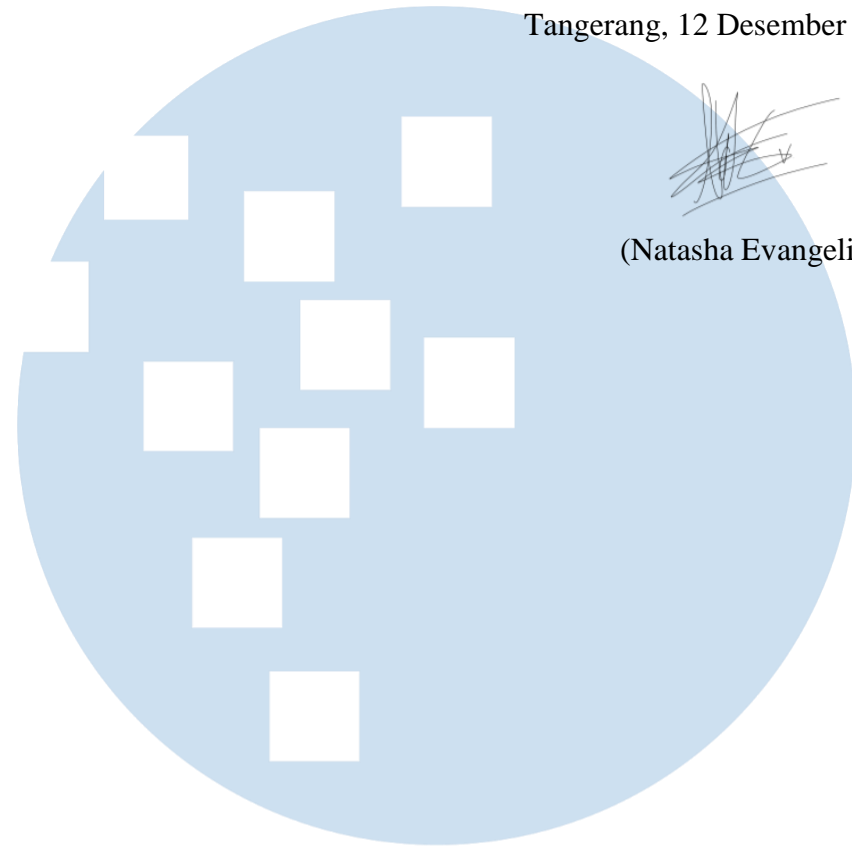
1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
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 Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Uratnadi Visualworks Bapak Stefanus Binawan Utama dan Audi Satryo Hutomo
7. Orang Tua dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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

Tangerang, 12 Desember 2022



(Natasha Evangeline)



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERAN *VFX ARTIST* DALAM PEMBUATAN EFEK VISUAL UNTUK VIDEO DI URATNADI VISUALWORKS

Natasha Evangeline

## ABSTRAK

*VFX* atau efek visual merupakan penciptaan citra layar yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Banyak sekali studio efek visual yang menawarkan kesempatan untuk menjadi bagian dari *VFX Artist* mereka. Uratnadi Visualworks merupakan salah satu studio yang memberikan penulis kesempatan tersebut. Penulis sebagai salah satu pekerja magang mendapatkan pekerjaan seperti *modelling*, *texturing*, *compositing*, *tracking*, *rotoscoping*, dan ilustrasi. Pada pengerjaan hal tersebut perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe After Effects, Autodesk Maya, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop. Sebagai *VFX Artist* di Uratnadi Visualworks, penulis dapat kesempatan untuk mengerjakan film pendek pertama dari Oppo, iklan dari Fagetti, dan music video dari Bank Mandiri. Selama kerja magang, ada beberapa kendala yang dialami seperti kurangnya berpengalaman dalam pembuatan aset 2D dan juga pengetahuan untuk menempatkan *plug-in* pada perangkat lunak. Tapi, semua kendala tersebut dapat diatasi melalui proses kerja magang serta menambah ilmu dan pengalaman dalam peran penulis sebagai *VFX Artist*.

Kata kunci: Animasi, Efek visual, *VFX*, Uratnadi Visualworks, Kerja Magang

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**THE ROLE OF A VFX ARTIST IN MAKING VISUAL EFFECTS FOR  
VIDEOS AT URATNADI VISUALWORKS**

Natasha Evangeline

**ABSTRACT**

*VFX or visual effects is the creation of screen images that don't exist in real life. Many visual effects studios offer the opportunity to be a part of their VFX Artist. Uratnadi Visualworks is one of the studios that gives the author this opportunity. The author as one of the interns gets jobs such as modeling, texturing, compositing, tracking, rotoscoping, and illustration. In doing this, the software used are Adobe After Effects, Autodesk Maya, Adobe Illustrator, and Adobe Photoshop. As a VFX Artist at Uratnadi Visualworks, the author got the opportunity to work on the first short film from Oppo, advertisements from Fagetti, and music videos from Bank Mandiri. During the internship, there were several obstacles encountered such as lack of experience in 2D asset creation and also knowledge to install plug-ins in software. However, all of these obstacles can be overcome through the internship process as well as adding knowledge and experience in the author's role as a VFX Artist.*

*Keywords: Animation, Visual effects, VFX, Uratnadi Visualworks, Internship*

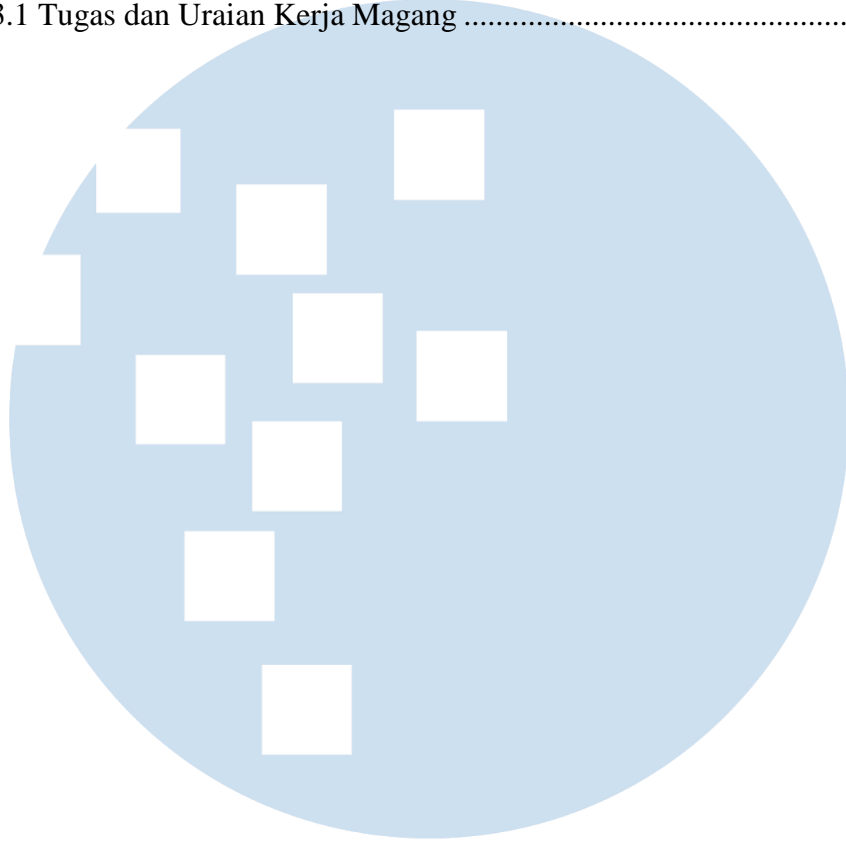
UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
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.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	9
Tabel 3.1 Tugas dan uraian kerja magang .....	15
3.3 Uraian Kerja Magang.....	15
3.4 Kendala yang Ditemukan.....	32
3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	33
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....	34
4.1 Simpulan .....	34
4.2 Saran .....	34

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....9



**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Uratnadi Visualworks .....	4
Gambar 2.2. Struktur Uratnadi Visualworks.....	5
Gambar 3.1. Bagan Alur Kerja Uratnadi Visualworks .....	8
Gambar 3.2. Pop-up text 1.....	16
Gambar 3.2.1 Pop-up text 2.....	17
Gambar 3.2.2 Pop-up text 3.....	17
Gambar 3.2.3 VFX 1.....	17
Gambar 3.2.4 VFX 2.....	18
Gambar 3.2.5 VFX 3.....	18
Gambar 3.3 <i>Voice recording</i> .....	19
Gambar 3.3.1 Revisi <i>voice recording</i> 1.....	19
Gambar 3.3.2 Revisi <i>voice recording</i> 2.....	19
Gambar 3.3.3 Revisi <i>voice recording</i> 3.....	20
Gambar 3.4 <i>Motion tracking</i> terhadap <i>smartphone</i> .....	21
Gambar 3.4.1 Rekaman asli tanpa <i>screen replacement</i> .....	21
Gambar 3.4.2 Peletakkan <i>interface voice recording</i> .....	21
Gambar 3.4.3 Revisi <i>interface</i> .....	22
Gambar 3.4.4 <i>Final look</i> .....	22
Gambar 3.4.5 <i>Final look</i> .....	22
Gambar 3.5 <i>Rolling credits</i> .....	23
Gambar 3.5.1 <i>Rolling credits</i> .....	23
Gambar 3.6 Shot dengan efek partikel.....	24
Gambar 3.6.1 Revisi shot dengan efek partikel.....	25
Gambar 3.6.2 <i>Sky replacement</i> .....	25
Gambar 3.6.3 Revisi <i>sky replacement</i> .....	26
Gambar 3.7 <i>Motion tracking</i> .....	26
Gambar 3.7.1 <i>Motion tracking</i> dan animasi kupu-kupu.....	27
Gambar 3.7.2 Ilustrasi pizza.....	27
Gambar 3.7.3 Ilustrasi coklat.....	28
Gambar 3.7.3 Ilustrasi hati .....	28

Gambar 3.7.4 Ilustrasi gorila.....	28
Gambar 3.7.5 Ilustrasi <i>hummingbird</i> .....	29
Gambar 3.7.6 Ilustrasi kupu-kupu.....	29
Gambar 3.7.7 Ilustrasi 3 tanda seru... ..	29
Gambar 3.7.8 Ilustrasi tanda seru... ..	30
Gambar 3.7.9 Ilustrasi naga .....	30
Gambar 3.7.10 <i>Final look</i> .....	31
Gambar 3.7.11 <i>Final look</i> .....	31
Gambar 3.7.12 <i>Final look</i> .....	31
Gambar 3.7.13 <i>Final look</i> .....	32
Gambar 3.7.14 <i>Final look</i> .....	32

UMMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	37
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	38
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	39
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	60
Lampiran E. Surat Penerimaan Magang .....	61
Lampiran F. Surat Selesai Magang .....	62
Lampiran G. Surat Pembekalan Magang .....	63
Lampiran H. Turnitin .....	64
Lampiran I. Dokumentasi Magang .....	65

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA