

serta mengumpulkan hasil kerja untuk dibahas pada pertemuan dan kerja magang berakhir pada pukul 17.30 WIB.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Profil studio yang penulis dapatkan berdasarkan media yang telah dibagikan studio berupa sebuah PDF lengkap dengan informasi tentang studio tersebut. Uratnadi Visualworks mulai berdiri berawal dari menumpuknya ide di kepala para *co-founder* itu sendiri yaitu Stefanus Binawan Utama dan Audi Satryo Hutomo. Pada awal tahun 2020, Audi Satryo Hutomo mengusulkan untuk menyatukan visi dan misi studio tersebut kepada Stefanus Binawan Utama. Visi mereka adalah menjadi studio visual yang berpengaruh pada perkembangan industri dan terus berkembang seiring dengan zaman.

Uratnadi Visualworks diharapkan untuk dapat menghadirkan nafas baru dalam industri kreatif dan visual. Misi mereka adalah untuk menjadikan Uratnadi Visualworks sebagai studio visual yang dapat menjalankan kerjasama baik yang profesional terhadap klien dan teman-teman di lingkaran industri. Uratnadi Visualworks juga menghadirkan konten atau produk dengan kualitas yang memiliki pesan untuk memecahkan suatu permasalahan agar bermanfaat bagi siapa pun yang mengonsumsinya.



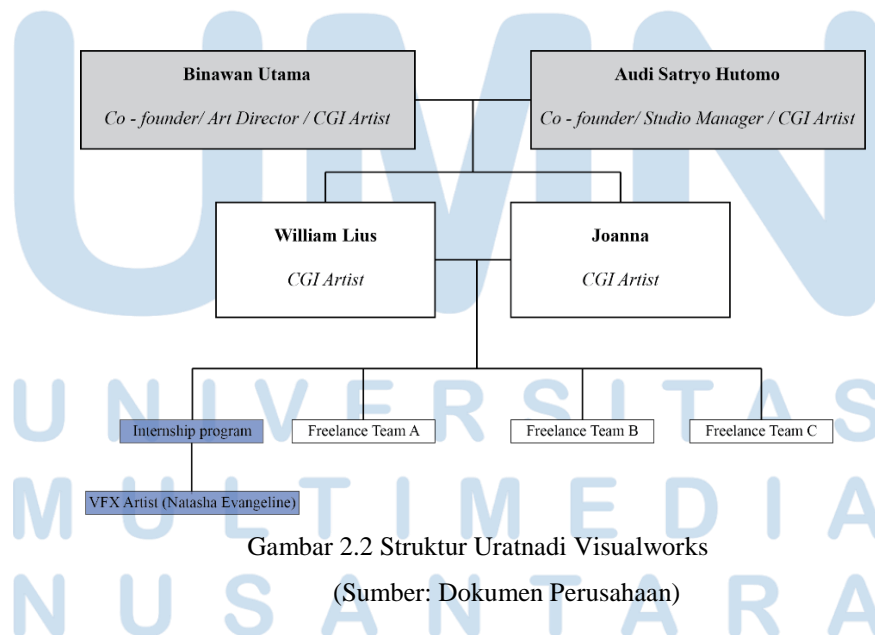
Gambar 2.1 Logo Uratnadi Visualworks
(Sumber: Uratnadi Visualworks, 2022)

Setelah keduanya telah mempersiapkan diri dari segi pengalaman, jaringan dan kemampuan yang cukup selama kurang lebih 10 tahun di industri, keduanya memutuskan untuk berkomitmen dan mendirikan Uratnadi Visualworks, sebagai wadah untuk berkarya. Setelah itu, proyek bersama yang langsung berjalan yaitu musik video ‘Mulan’ dari Disney di mana proyek tersebut merupakan proyek pertama dari Uratnadi Visualworks.

Stefanus Binawan Utama mengorbankan waktu mengajarnya di Binus International School dan Audi Satryo Hutomo meninggalkan pekerjaan tetapnya di MNC Animation, karena terbatasnya waktu untuk mengelola rumah produksi sekaligus bekerja di tempat lain. Hal itu terjadi karena keduanya ingin fokus untuk mengelola Uratnadi Visualworks lebih lanjut. Sejauh ini, Uratnadi Visualworks telah berkolaborasi dengan Disney, Honda, Samsung, Oppo, Wall’s, Shopee, Unilever, Traveloka, Yamaha, Standard Chartered, realme, Alfamart, dan masih banyak lagi.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan struktur kedudukan dan peran-peran yang ada di studio Uratnadi Visualworks:



Gambar 2.2 Struktur Uratnadi Visualworks

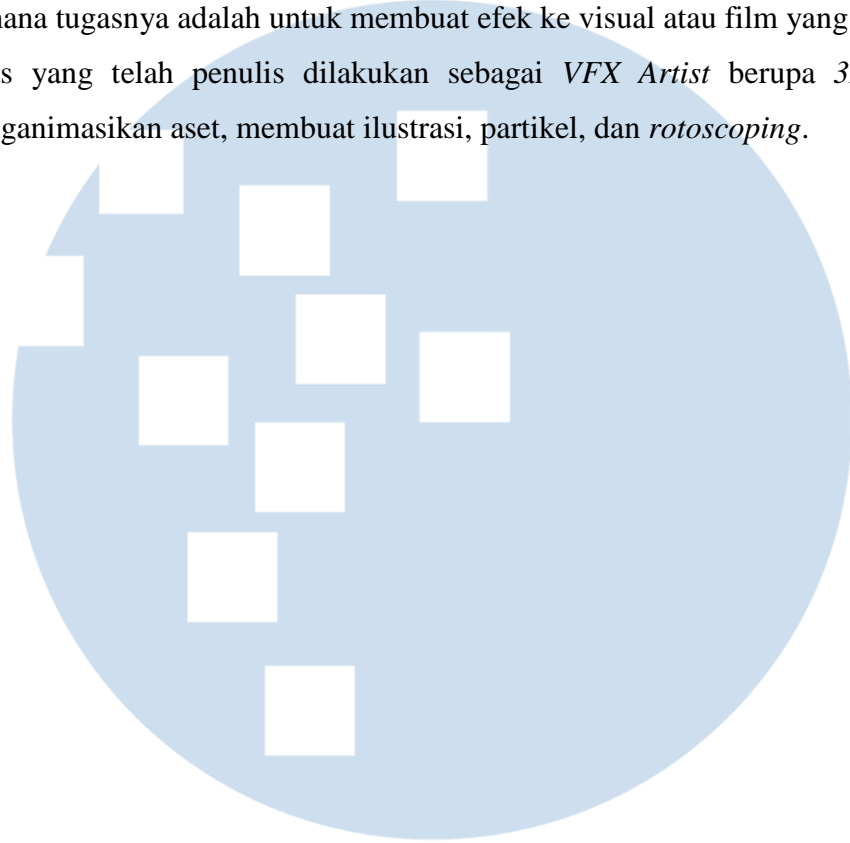
(Sumber: Dokumen Perusahaan)

Berdasarkan dari struktur peran di atas; *Co-founder, Art Director, dan CGI Artist* merupakan posisi dan peran dari Stefanus Binawan Utama. Tugas dari *Art Director* yaitu memimpin tim seniman dan juga menentukan elemen artistik mana yang akan digunakan ke dalam proyek berbentuk visual. Kemudian menyampaikan visi kepada tim untuk mendapatkan desain visual yang akan diraih, mengembangkan anggaran dan jadwal serta menentukan cara terbaik untuk merepresentasikan konsep dan juga hasil akhir kepada sutradara. Selain itu, *Art Director* juga menginformasikan revisi yang akan dijalankan jika dibutuhkan dan memberi tahu seniman lain. Terakhir, Stefanus Binawan Utama juga sering pergi ke lokasi *shooting* untuk memastikan bahwa adegan-adegan yang diambil dapat membantu memperlancar proses *post-production*. Dalam perannya sebagai *CGI Artist*, Stefanus Binawan Utama memiliki tugas yaitu untuk membuat gambar yang berjalan atau efek visual seperti karakter, objek, lingkungan, lokasi, dan efek khusus versi digital.

Co-founder, Studio Manager, dan CGI Artist merupakan posisi dan peran yang dipegang Audi Satriyo Hutomo. Sebagai *Studio Manager*, Audi Satriyo Hutomo bertugas untuk mengelola studio seperti berkoordinasi dengan *artist* lainnya, mengawasi hal yang berhubungan dengan teknis seperti *software*, dan juga memeriksa hasil-hasil pekerjaan serta memutuskan jika harus ada yang direvisi. Sebagai *CGI Artist*, Audi Satriyo Hutomo memiliki tugas yang sama yaitu menciptakan citra visual yang bersifat maya dan teknis seperti pengomposisian aset dengan aset lainnya, membuat efek visual seperti partikel, dan masih banyak lagi.

Selanjutnya adalah *CGI Artist* yang perannya dipegang oleh William Lius dan Joanna. Tugasnya kurang lebih sama karena tugas dari seorang *CGI Artist* adalah membuat citra visual yang bersifat maya. William Lius dan Joanna melakukan pembuatan aset (*3D modeling*), memberi tekstur kepada aset tersebut, dan juga melaksanakan pengomposisian aset dengan aset lainnya. Peran penulis dalam struktur tersebut berkedudukan dalam *Internship program* atau disebut program kerja magang. Posisinya adalah sebagai *VFX Artist*

di mana tugasnya adalah untuk membuat efek ke visual atau film yang ada. Tugas-tugas yang telah penulis dilakukan sebagai *VFX Artist* berupa *3D tracking*, menganimasikan aset, membuat ilustrasi, partikel, dan *rotoscoping*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA