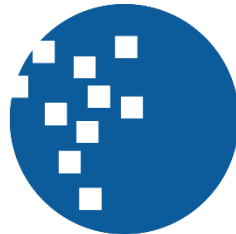


**PERANCANGAN EFEK VISUAL FILM DAN IKLAN KARYA**

**STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim**

**0000048077**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

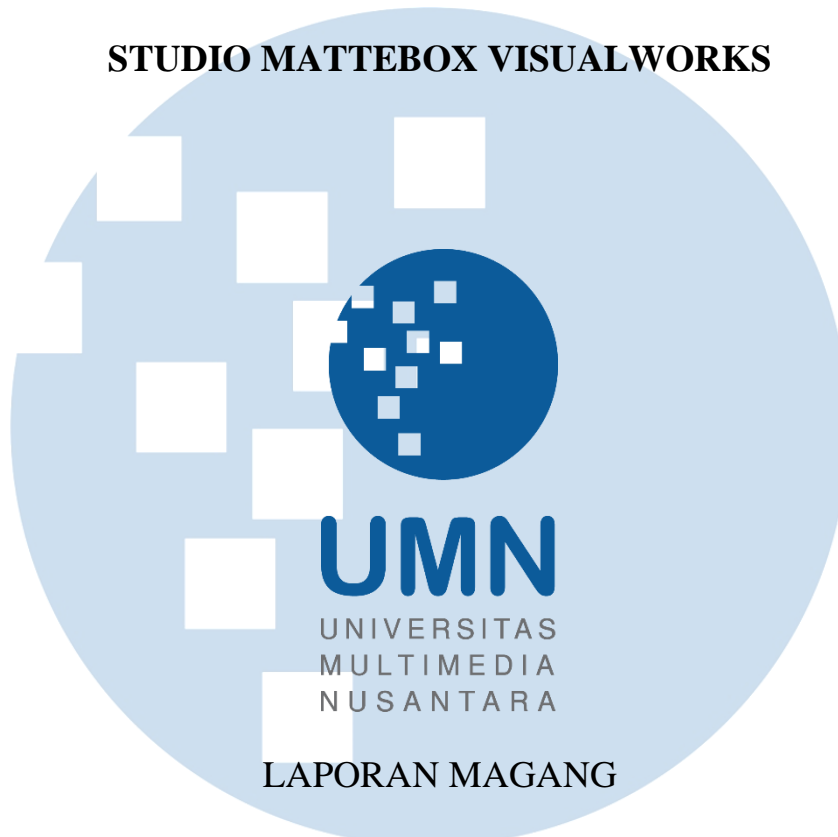
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**PERANCANGAN EFEK VISUAL FILM DAN IKLAN KARYA**

**STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim**

**0000048077**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000048077

Program Studi : Design Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN EFEK VISUAL FILM DAN IKLAN KARYA**

**STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang 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 telah saya tempuh.

Jakarta, 9 Desember 2023



(Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim)



**HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN EFEK VISUAL FILM DAN IKLAN KARYA**  
**STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS**

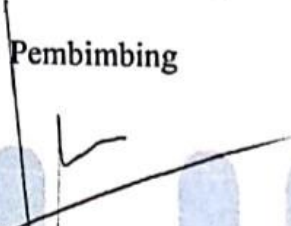
Oleh

Nama : Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim  
NIM : 00000048077  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023  
Pukul 10.30 s.d 11.00 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Pembimbing

  
Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.  
0330117501/E081436

Penguji

  
Edo Pirtadarma, M.Ds.  
0324128506/E071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

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

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim

NIM : 00000048077

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

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

**PERANCANGAN EFEK VISUAL FILM DAN IKLAN KARYA  
STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 9 Desember 2023

Yang menyatakan,

  
(Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim)

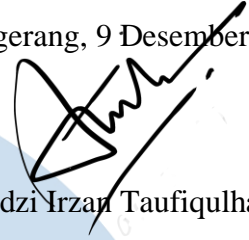
## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya kegiatan magang dan penulisan laporan ini yang berjudul: “PERANCANGAN EFEK VISUAL FILM DAN IKLAN KARYA STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS”. Penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Selesainya kegiatan ini tentu juga dikarenakan pihak lain yang membantu penulis, oleh sebab itu Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

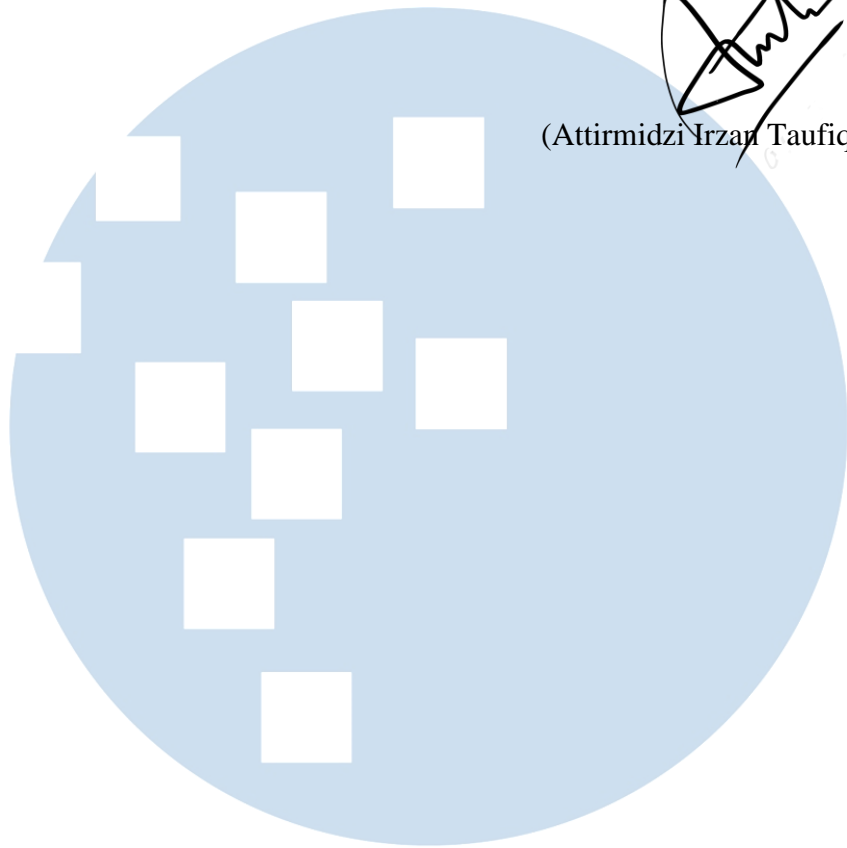
1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Design Universitas Multimedia Nusantara.
3. Mattebox Visualworks selaku perusahaan tempat saya magang.
4. Riza Thohariansyah, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Design Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiless Akyuwen, S.sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Design Komunikasi Visual.
7. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Harapan saya, laporan ini bisa menjadi pembelajaran dan juga menciptakan peluang baru bagi mahasiswa lain yang memiliki kesenangan di bidang VFX.

Tangerang, 9 Desember 2023



(Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim)



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN EFEK VISUAL FILM DAN IKLAN KARYA

## STUDIO MATTEBOX VISUALWORKS

Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim

### ABSTRAK

*Visual effects* atau VFX merupakan sebuah teknik manipulasi yang diterapkan pada media video. Teknik ini sering digunakan dalam karya film dan iklan untuk merealisasikan imajinasi pembuatnya. Dalam perkembangan VFX di Indonesia, masih sedikit studio yang memiliki kualitas hampir setara dengan studio luar negeri. Penulis memiliki ketertarikan pada industri VFX, oleh sebab itu Penulis memilih untuk melakukan magang di salah satu studio VFX yang menurut Penulis memiliki kualitas yang tinggi yaitu, Mattebox Visualworks. Dengan karya-karya film sebelumnya seperti Ratu Ilmu Hitam (2019), The Big 4 (2022), dan Dread Out (2019), Penulis percaya dengan kualitas yang dihasilkan oleh Mattebox Visualworks. Pelaksanaan magang sebagai *Junior VFX Artist* ini tentu tidak tanpa kendalanya, keterbatasan Penulis dalam menggunakan *software* yang ada dan adaptasi dalam kerja tim membuat Penulis merasa kesulitan di awal. Akan tetapi, dengan adanya bantuan dan dukungan dari rekan kerja, Penulis dapat berkembang dengan cepat mempelajari hal-hal baru baik dari segi *softskills* dan juga *hardskills*.

**Kata kunci:** VFX, VFX Artist, film dan iklan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



***THE MAKING OF VISUAL EFFECTS IN MOVIES AND  
ADVERTISEMENTS BY MATTEBOX VISUALWORKS STUDIO***

(Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim)

***ABSTRACT***

*Visual effects or VFX is a manipulation technique applied to video. This technique is often used in films and advertisements to realize the creator's imagination. In Indonesia, there are still a few studios that have almost the same quality as foreign studios. The author has an interest in the VFX industry, therefore the author chose to do an internship at one of the VFX studios which according to the author has high quality, namely, Mattebox Visualworks. With previous film works such as Ratu Ilmu Hitam (2019), The Big 4 (2022), and Dread Out (2019), the author believes in the quality produced by Mattebox Visualworks. Carrying out an internship as a junior VFX artist was certainly not without its obstacles, the writer's limitations in using existing software and adapting to team work made the writer feel difficult at the start. However, with help and support from colleagues, writers can develop quickly learning new things both in terms of soft skills and hard skills.*

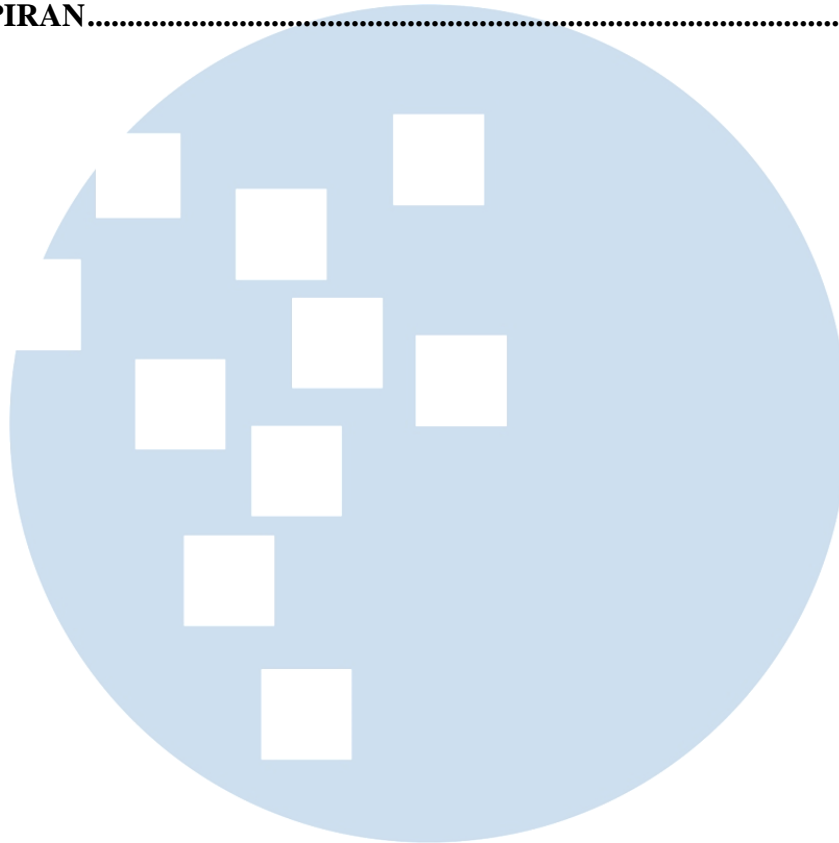
***Keywords:*** VFX, VFX Artist, film and advertisements.



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....</b>	<b>2</b>
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	3
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Deskripsi Perusahaan .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....</b>	<b>6</b>
<b>2.3 Portfolio Perusahaan.....</b>	<b>7</b>
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>7</b>
<b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....</b>	<b>9</b>
3.1.1 Kedudukan.....	9
3.1.2 Koordinasi.....	9
<b>3.2 Tugas yang Dilakukan .....</b>	<b>11</b>
<b>3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....</b>	<b>11</b>
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	11
3.3.1 Kendala yang Ditemukan.....	47
3.3.2 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	47
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>48</b>
<b>4.1 Kesimpulan .....</b>	<b>48</b>
<b>4.2 Saran.....</b>	<b>49</b>

**DAFTAR PUSTAKA** ..... **xiii**  
**LAMPIRAN**..... **xiv**



**UMMN**

**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**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 11



**UMMN**

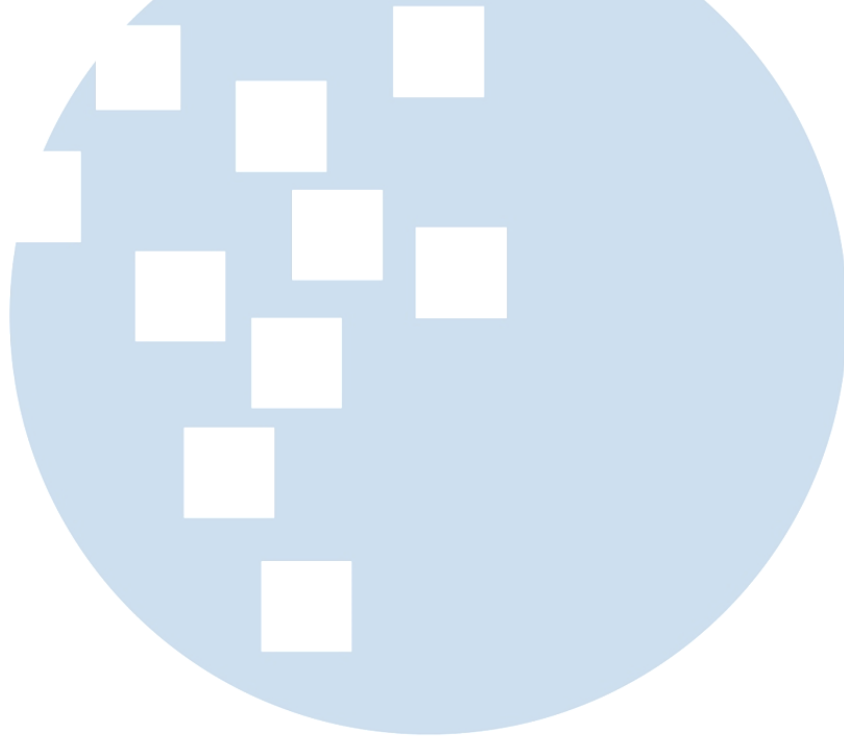
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan .....	5
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Mattebox Visualworks .....	6
Gambar 2.3 Portfolio Perusahaan Mattebox Visualworks .....	7
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	10
Gambar 3.2 List Pekerjaan Selama Magang .....	13
Gambar 3.3 Tugas 1 DAK .....	14
Gambar 3.4 Node Tugas 1 DAK.....	15
Gambar 3.5 Hasil Tugas 1 DAK.....	16
Gambar 3.6 Tugas 2 DAK .....	17
Gambar 3.7 Node Tugas 2 DAK.....	18
Gambar 3.8 Penjelasan Motion Blur.....	19
Gambar 3.9 Penjelasan Grain.....	19
Gambar 3.10 Hasil Tugas 2 DAK.....	20
Gambar 3.11 Tugas 1 SJN .....	21
Gambar 3.12 Node Tugas 1 SJN.....	22
Gambar 3.13 Clean Plate Tugas 1 SJN .....	23
Gambar 3.14 Hasil Tugas 1 SJN .....	24
Gambar 3.15 Tugas 1 DHL.....	25
Gambar 3.16 Camera Tracking Tugas 1 DHL.....	26
Gambar 3.17 Keying Tugas 1 DHL .....	26
Gambar 3.18 Node Tugas 1 DHL .....	27
Gambar 3.19 Hasil Tugas 1 DHL .....	27
Gambar 3.20 Tugas 1 SN .....	28
Gambar 3.21 Referensi Tugas 1 SN.....	29
Gambar 3.22 3D Layout Tugas 1 SN.....	30
Gambar 3.23 Feedback Tugas 1 SN.....	31
Gambar 3.24 Hasil Revisi Tugas 1 SN .....	32
Gambar 3.25 Comp Tugas 1 SN .....	33
Gambar 3.26 Hasil Tugas 1 SN.....	33
Gambar 3.27 Tugas 2 SN.....	34
Gambar 3.28 Node Tugas 2 SN .....	35
Gambar 3.29 Hasil Revisi Tugas 2 SN .....	36
Gambar 3.30 Hasil Revisi 2 Tugas 2 SN .....	37
Gambar 3.31 Komentar Tugas 2 SN .....	38
Gambar 3.32 Jumlah akhir shot yang penulis kerjakan untuk proyek SN.....	39
Gambar 3.33 Data mentah yang diterima untuk di olah .....	39
Gambar 3.34 Background 3D yang penulis rancang .....	40
Gambar 3.35 Background 3D setelah di comp .....	41
Gambar 3.36 Referensi luka bakar.....	41
Gambar 3.37 Hasil 3D Body Double .....	42
Gambar 3.38 Node Shot Lava.....	43

Gambar 3.39 Hasil Akhir Shot Lava.....	43
Gambar 3.40 Gala Premiere Siksa Neraka.....	45
Gambar 3.41 Tugas KTJ.....	46
Gambar 3.42 Hasil Tugas KTJ.....	46



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	xiv
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	xvi
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxvi
Lampiran E. Surat Penerimaan Magang .....	xxvii
Lampiran F. Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxviii
Lampiran G. Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama kerja magang ...	xxix



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA