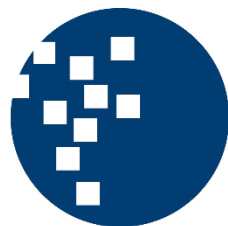


**PERANAN *VISUAL EFFECTS ARTIST* DALAM STUDIO
URATNADI VISUAL WORKS**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

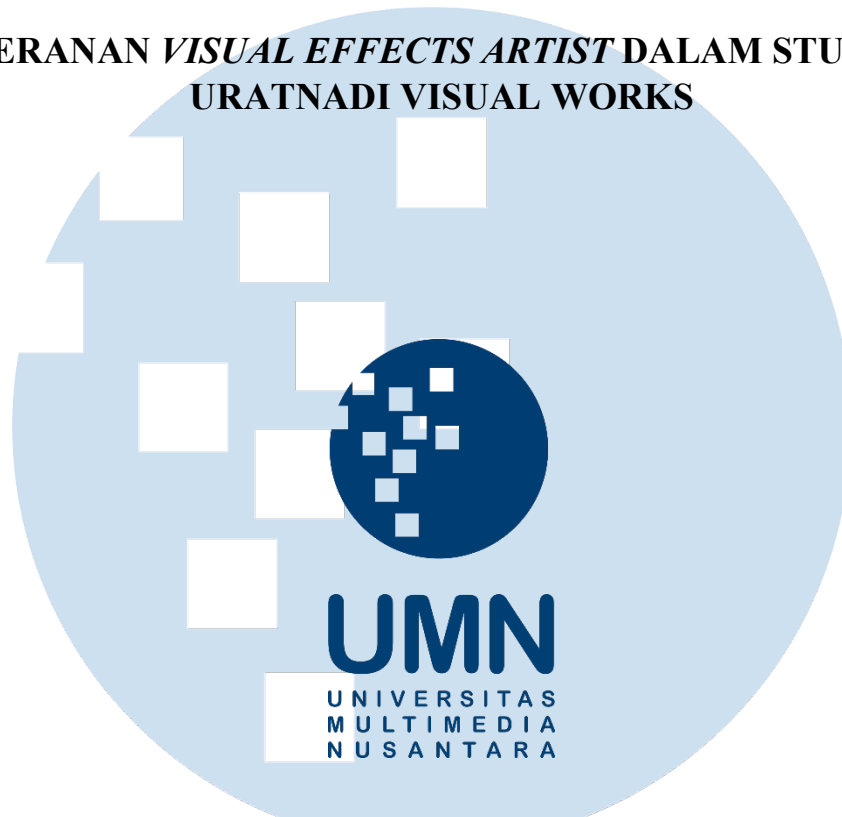
ALFI AKIEL

0000043484

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

2023

**PERANAN *VISUAL EFFECTS ARTIST* DALAM STUDIO
URATNADI VISUAL WORKS**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

ALFI AKIEL

00000043484

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Alfi Akiel
NIM : 00000043484
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERANAN *VISUAL EFFECTS ARTIST* DALAM STUDIO URATNADI VISUAL WORKS 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, 04 November 2023.



(Alfi Akiel)

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 : Alfi Akiel

NIM : 00000043484

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret yang tidak sesuai)

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:


PERANAN *VISUAL EFFECTS ARTIST* DALAM STUDIO URATNADI VISUAL WORKS

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, 04 November 2023.

Yang menyatakan,



(Alfi Akiel)

U M M N
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: “PERANAN *VISUAL EFFECTS ARTIST* DALAM STUDIO URATNADI VISUAL WORKS” 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. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan.
5. Bapak Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Bapak Stefanus Binawan Utama, S.Sn., dan Audi Satryo Hutomo sebagai *supervisor* magang di Studio Uratnadi Visual Works.
7. Orang Tua dan teman-teman saya yang telah memberikan 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, 04 November 2023.



(Alfi Akiel)

PERANAN *VISUAL EFFECTS ARTIST* DALAM STUDIO URATNADI VISUAL WORKS

Alfi Akiel

ABSTRAK

VFX atau efek visual merupakan sebuah citra yang dibuat, diubah dan ditingkatkan untuk kebutuhan film, iklan ataupun musik video yang tidak mungkin didapatkan melalui produksi *live action*. Di Indonesia, sudah banyak studio efek visual yang memproduksi efek untuk film. Uratnadi Visual Works merupakan studio efek visual yang penulis pilih sebagai tempat untuk kerja magang. Studio Uratnadi Visual Works sendiri merupakan *post house* yang berbasis pada VFX, CGI, 3D, 2D dan juga *motion graphic*. Dalam perusahaan Uratnadi, kedudukan penulis sebagai seorang *intern* yang berada langsung di bawah *supervisor* sebagai *guide* selama proses kerja magang. Selama magang, penulis berperan sebagai VFX *artist* yang terlibat dalam beberapa proyek iklan dan juga film. Tugas penulis sebagai VFX *artist* yaitu melakukan *compositing* seperti *masking*, *tracking*, *rotoscope* dan juga *clean up*. Melalui kerja magang di Uratnadi Visual Works, penulis mendapat banyak ilmu baru tentang efek visual di industri perfilman Indonesia. Selain ilmu tentang *software*, penulis juga mendapatkan ilmu komunikasi antar rekan kerja sebagai salah satu kunci untuk bisa berada dalam dunia kerja.

Kata kunci: magang, produksi, VFX *Artist*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF THE VISUAL EFFECTS ARTIST IN THE URATNADI VISUAL WORKS STUDIO

Alfi Akiel

ABSTRACT

VFX or visual effects are images that are created, changed and enhanced for the needs of films, advertisements or music videos that are not possible through live action production. In Indonesia, there are many visual effects studios that work on effects for films. Uratnadi Visual Works is a visual effects studio that the author chose as a place to work as an intern. Uratnadi Visual Works Studio itself is a post house based on VFX, CGI, 3D, 2D and also motion graphics. In the Uratnadi company, the author's position is as an intern who is directly under the supervisor as a guide during the internship process. During his internship, the author acted as a VFX artist involved in several advertising and film projects. The writer's job as a VFX artist is to do compositing such as masking, tracking, rotoscope and also clean up. Through internship at Uratnadi Visual Works, the author gained a lot of new knowledge about visual effects in the Indonesian film industry. Apart from knowledge about software, the author also gained knowledge about communication between colleagues as one of the keys to being able to be in the world of work.

Keywords: internship, production, VFX Artist

UMMN

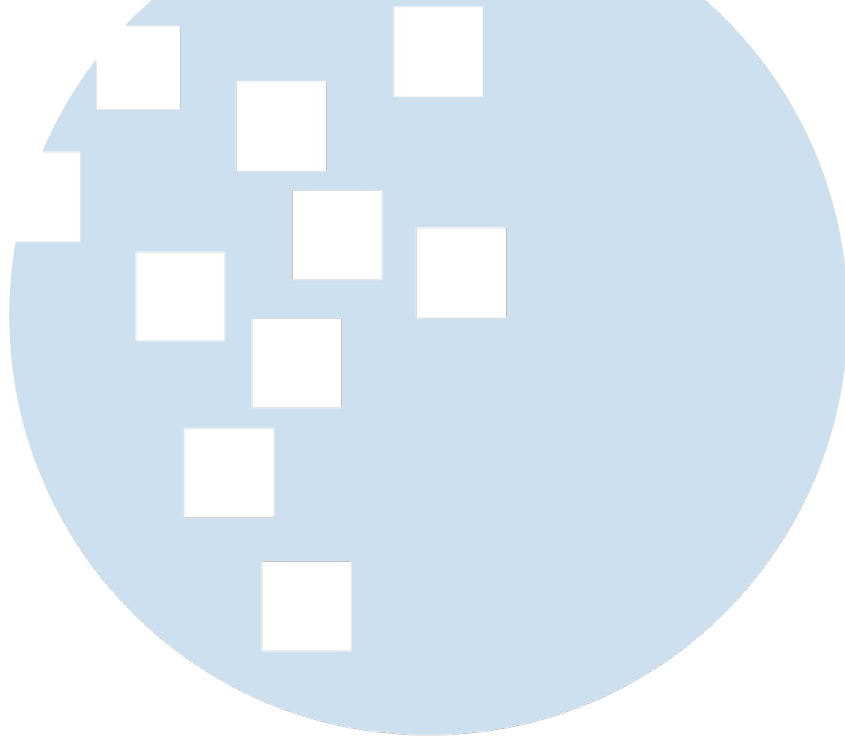
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
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	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
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	13
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	19
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	19
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	20
4.1 Simpulan	20
4.2 Saran	20
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN	23

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SWOT Uratnadi Visual Works 5
Tabel 3.1. Tugas yang dilakukan selama kerja magang di Uratnadi 9



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Uratnadi Visual Works	4
Gambar 2.2. <i>Still music video</i> ‘Mulan’ Disney	5
Gambar 2.3. Struktur Organisasi Uratnadi Visual Works	6
Gambar 3.1. Bagan alur kerja Uratnadi Visual Works	9
Gambar 3.2 Proses menghilangkan boom mic yang bocor (Sebelum)	14
Gambar 3.3 Proses menghilangkan boom mic yang bocor (Sesudah)	14
Gambar 3.4 Proses menambahkan efek <i>muzzle</i> dan <i>blood spray</i>	15
Gambar 3.5 Proses menghilangkan <i>socket</i> pada film JCSDF (Sebelum)	17
Gambar 3.6 Proses menghilangkan <i>socket</i> pada film JCSDF (Sesudah)	17
Gambar 3.7 Proyek 17 Agustus 2023	18
Gambar 3.8 Proses menjahit foto 17 Agustus 2023	19

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	24
Lampiran B. Kartu MBKM 02	25
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	26
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	36
Lampiran E. Hasil Turnitin	37
Lampiran F. Dokumentasi Magang	38

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA