

**PERAN VFX ARTIST DALAM PERUSAHAAN DALANG
DIGITAL STUDIO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

HELEN DEANIRA

00000043453

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

2024

**PERAN VFX ARTIST DALAM PERUSAHAAN DALANG
DIGITAL STUDIO**



LAPORAN MAGANG

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

HELEN DEANIRA

00000043453

PROGRAM STUDI FILM

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Helen Deanira
NIM : 00000043453
Program studi : Film Animasi

Laporan Magang dengan judul:

PERAN VFX ARTIST DALAM PERUSAHAAN DALANG DIGITAL STUDIO 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, 20 Mei 2024.



(Helen Deanira)

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 : Helen Deanira

NIM : 00000043453

Program Studi : Film Animasi

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:

PERAN VFX ARTIST DALAM PERUSAHAAN DALANG DIGITAL STUDIO.....
.....
.....
.....

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, 3 Mei 2024.

Yang menyatakan,



(Helen Deanira)

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 PERUSAHAAN DALANG DIGITAL STUDIO” 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. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Dauulay, S. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M. Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak/Ibu Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Dalang Digital Studio Bapak Gaga Nugraha Ramadhan, S. Sn.
7. Keluarga dan teman-teman 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, 3 Mei 2024.


(Helen Deanira)

PERAN VFX ARTIST DALAM PERUSAHAAN DALANG DIGITAL STUDIO

Helen Deanira

ABSTRAK

Industri film tidak dapat terlepas dari VFX (*Visual Effect*) yang terus berkembang dan menjadi peningkat kualitas film. Efek visual merupakan trik visual digital dalam proses *post-production* untuk menembus kenyataan yang ditangkap kamera atau membuat *touch-up* dari gambar bergerak dengan mengolah elemen visual yang relevan. Pemilihan tempat magang yang tepat akan berpengaruh terhadap *skill* dan pembelajaran yang akan didapat. Dengan itu, penulis memilih perusahaan Dalang Digital Studio yang berkecimpung di industri VFX Indonesia sebagai tempat magang. Penulis berperan sebagai CGI/VFX Artist di Dalang Digital Studio. Metode yang dipilih untuk penelitian adalah kualitatif dengan cara observasi. Hasil penelitian yang didapat adalah proses pengerjaan proyek di Dalang Digital Studio sudah sangat produktif dengan sistem kerja yang sedang dijalankan dan dapat memberi banyak pelajaran bagi penulis. Di sisi lain, terdapat beberapa hambatan yang dapat dimaksimalkan seperti eksposur perusahaan di media sosial. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui proyek yang sudah dijalankan oleh Dalang Digital Studio, pekerja di perusahaan tersebut dapat mengoptimalkan *skill* yang dibutuhkan di dunia perfilman yang profesional.

Kata kunci: CGI artist, Dalang Digital Studio, film, magang, *visual effect*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF VFX ARTIST IN DALANG DIGITAL STUDIO COMPANY

Helen Deanira

ABSTRACT

The film industry cannot be separated from visual effects which continues to develop and improve the quality of films. Visual effects are digital visual tricks in post-production process to penetrate the reality captured by the camera or to create touch-ups from moving images by processing relevant visual elements. Choosing the right internship place will influence each skill and lessons that will be obtained. With that, the author chose Dalang Digital Studio company which is involved in Indonesian VFX industry as an internship place. The author acts as a CGI/VFX Artist at Dalang Digital Studio. The method chosen for this research is qualitative by observation. This research obtains that project work process with the current work system implemented at Dalang Digital Studio is very productive and can provide many lessons for the author. At the same time, there are several things that can be improved, such as the company's exposure on social media. The conclusion of this research is that through every project taken by Dalang Digital Studio, workers at the company can optimize the skills needed in the world of professional film industry.

Keywords: CGI artist, Dalang Digital Studio, film, internship, visual effect.

UMMN

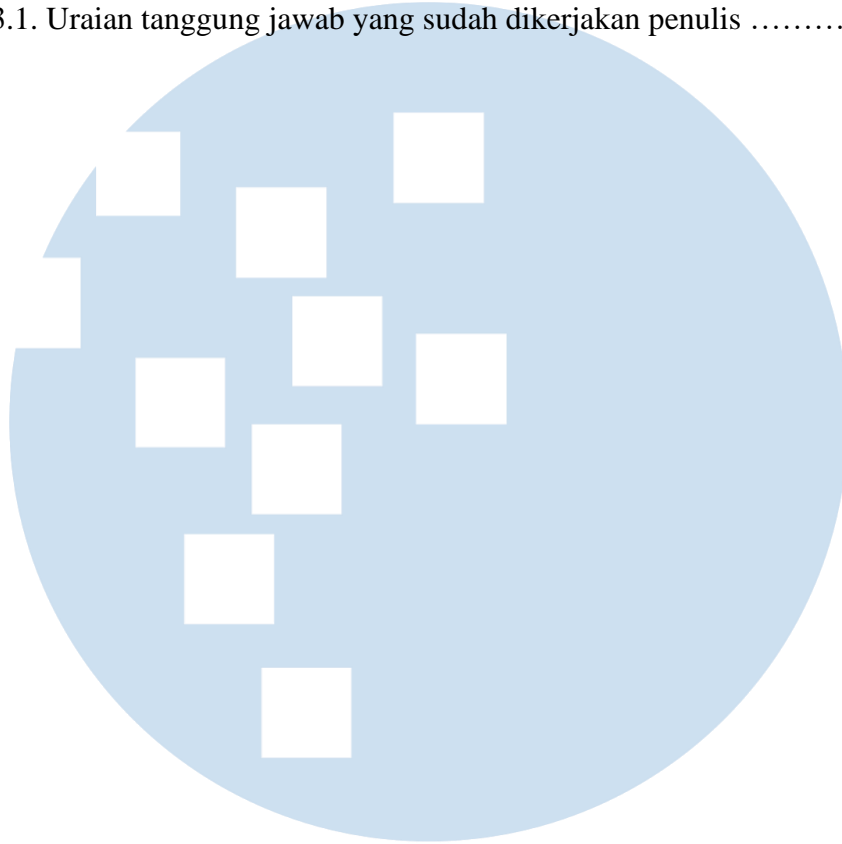
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
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.....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	8
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	22
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	24
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	26
4.1 Simpulan.....	26
4.2 Saran	27
DAFTAR PUSTAKA.....	30
LAMPIRAN.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Uraian tanggung jawab yang sudah dikerjakan penulis 8



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Analisis SWOT Dalang Digital Studio	5
Gambar 2.2 Logo Dalang Digital Studio.....	5
Gambar 2.3 Struktur Perusahaan Dalang Digital Studio.....	6
Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja di Dalang Digital Studio.....	7
Gambar 3.2 Hasil Observasi Buah.....	11
Gambar 3.3 Proses Pembuatan Modelling Buah-buahan.....	11
Gambar 3.4 Proses Pembuatan <i>Texturing</i> Buah.....	12
Gambar 3.5 Hasil Karya <i>Still Life</i> 3D Buah-buahan.....	13
Gambar 3.6 Bagan Alur Kerja Proyek <i>Still Life</i> 3D Buah-buahan.....	13
Gambar 3.7 Perbaikan Tulisan untuk <i>Clean-up</i> Kalender di Photoshop.....	14
Gambar 3.8 <i>Tracking Camera</i> untuk Pergerakan Kalender di After Effects.....	15
Gambar 3.9 Pembuatan <i>Adjustment</i> Warna pada <i>Layer</i> tempelan kalender.....	16
Gambar 3.10 Pembuatan Efek <i>Blur</i> pada <i>Layer</i> Tempelan Kalender.....	16
Gambar 3.11 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Pemberian Efek <i>Multiply</i>	17
Gambar 3.12 Bagan Proses Pembuatan <i>Shot Clean-up</i> Kalender.....	18
Gambar 3.13 Proses Pembuatan <i>Camera Slover</i>	19
Gambar 3.14 Proses Pembuatan <i>Match Move</i>	19
Gambar 3.15 Proses Pembuatan Simulasi Asap di EmberGen.....	20
Gambar 3.16 Proses Pembuatan <i>Compositing</i> Asap di After Effects.....	20
Gambar 3.17 Pembuatan Efek <i>Heat Waves</i> di After Effects.....	21
Gambar 3.18 Bagan Proses Pembuatan <i>Shot</i> Simulasi Asap.....	21

U M W 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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	11
Lampiran B. Kartu MBKM 02	12
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	13
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	14
Lampiran E. Hasil Turnitin	15
Lampiran F. Dokumentasi Magang	17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA