

**PERAN *VFX ARTIST* DALAM PROYEK FILM DAN ANIMASI
PADA STUDIO URATNADI VISUALWORKS**



LAPORAN MAGANG

NICOLAS BISMA ENDRADUTA

00000056057

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

2025

**PERAN *VFX ARTIST* DALAM PROYEK FILM DAN ANIMASI
PADA STUDIO URATNADI VISUALWORKS**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

NICOLAS BISMA ENDRADUTA

00000056057

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nicolas Bisma Endraduta

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056057

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN *VFX ARTIST* DALAM PROYEK FILM DAN ANIMASI PADA
STUDIO URATNADI VISUALWORKS**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari 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 maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 19 Juni 2025.



(Nicolas Bisma Endraduta)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN *VFX ARTIST* DALAM PROYEK FILM DAN ANIMASI PADA STUDIO URATNADI VISUALWORKS

Oleh

Nama Lengkap : Nicolas Bisma Endraduta

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056057

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.

2255770671130303

Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.

8143768669230303

Ketua Program Studi Film

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

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicolas Bisma Endraduta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056057
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah :

PERAN VFX ARTIST DALAM PROYEK FILM DAN ANIMASI PADA STUDIO URATNADI VISUALWORKS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (pilih salah satu):

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) *.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☒ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Nicolas Bisma Endraduta)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN VFX ARTIST DALAM PROYEK FILM DAN ANIMASI PADA STUDIO URATNADI VISUALWORKS” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan 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. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Sn., 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. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Stefanus Binawan Utama dan Audi Satrio Hutomo, selaku pimpinan pada Uratnadi Visualworks juga sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama pelaksanaan kerja magang.
6. Kepada Perusahaan Uratnadi Visualworks yang telah menerima penulis untuk melaksanakan kegiatan kerja magang.
7. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
8. Kepada Bang Alfi Akiel dan Kak Joanna Hartono yang telah memberikan banyak bantuan materi dan moral, arahan serta bimbingan kepada penulis selama pelaksanaan magang di Uratnadi Visualworks.
9. Teman-teman, rekan kerja, yang melaksanakan kegiatan magang bersama dengan penulis pada Uratnadi Visualworks Rival, Nata, Dezza, Eldwin, Rifqi, Albert yang telah banyak membantu dan bekerjasama.

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

Tangerang, 19 Juni 2025.



(Nicolas Bisma Endraduta)



PERAN *VFX ARTIST* DALAM PROYEK FILM DAN ANIMASI PADA STUDIO URATNADI VISUALWORKS

(Nicolas Bisma Endraduta)

ABSTRAK

Visual effects merupakan teknik penyempurnaan gambar dalam film, manipulasi digital menggunakan *software*, umumnya dilakukan pada tahap pascaproduksi. Dalam industri kreatif yang terus tumbuh, diperlukan banyak tenaga kerja untuk menunjang kebutuhan visual efek. Salah satu studio visual efek di Indonesia adalah Uratnadi Visualworks, yang penulis pilih untuk melaksanakan kerja magang. Pada perusahaan Uratnadi penulis memiliki posisi sebagai *intern* yang diarahkan dan dibimbing langsung oleh *supervisor*. Selama melaksanakan kerja magang penulis memiliki *jobdesc* sebagai *VFX artist* dan memiliki tugas untuk melakukan *compositing*, *clean up*, *touch up*, *tracking*, *rotoscoping* dan juga *re-place* aset. Melalui kegiatan kerja magang pada Uratnadi Visualworks, penulis banyak mendapatkan pengalaman dan ilmu baru mengenai visual efek dan cara menggunakannya. Kegiatan kerja magang tersebut membuat penulis menjadi lebih kreatif dalam menemukan solusi, juga menjadi tantangan untuk dapat beradaptasi dalam lingkungan baru. Selain itu, penulis juga memperoleh pemahaman moral tentang pentingnya komunikasi antar rekan kerja yang merupakan kunci utama untuk beradaptasi dan berkembang dalam lingkungan yang lebih profesional.

Kata kunci: magang, pascaproduksi, visual efek



THE ROLE OF VFX ARTISTS IN FILM AND ANIMATION PROJECTS AT URATNADI VISUALWORKS STUDIO

(Nicolas Bisma Endraduta)

ABSTRACT

Visual effects are image enhancement techniques in films, and digital manipulation using software, generally carried out in post-production. In the creative industry that continues to grow, much manpower is needed to support the needs of visual effects. One of the visual effects studios in Indonesia is Uratnadi Visualworks, where the author chose to conduct an internship. At the Uratnadi company, the author has a position as an intern who is directed and guided directly by a supervisor. During the internship, the author has a job description as a VFX artist and has the task of compositing, cleaning up, touching up, tracking, rotoscoping, and also replacing assets. Through the internship activities at Uratnadi Visualworks, the author gained a lot of experience and new knowledge about visual effects and how to use them. The internship activities made the author more creative in finding solutions and also became a challenge to be able to adapt to a new environment. In addition, the author also gained a moral understanding of the importance of communication between colleagues which is the main key to adapting and developing in a more professional environment.

Keywords: internship, post production, visual effects

UMN

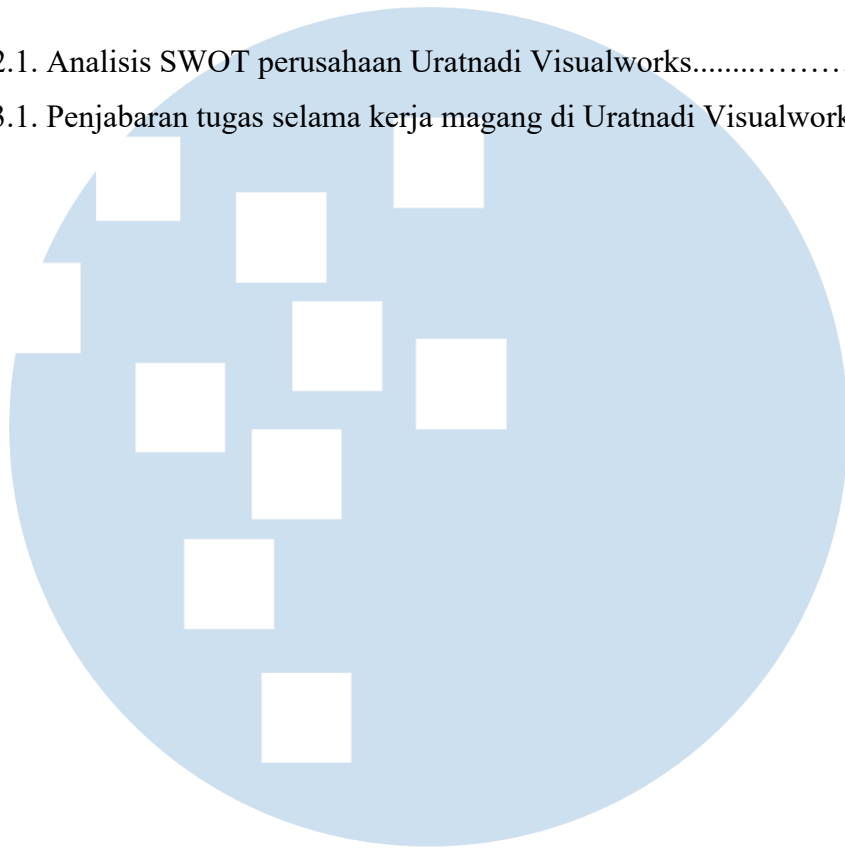
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
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	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	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	21
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	22
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	24
4.1 Simpulan	24
4.2 Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA.....	26
LAMPIRAN.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT perusahaan Uratnadi Visualworks.....	5
Tabel 3.1. Penjabaran tugas selama kerja magang di Uratnadi Visualworks.....	9



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Uratnadi Visualworks.....	4
Gambar 2.2. Music Video ‘Mulan’ Disney.....	5
Gambar 2.3. BMC Uratnadi Visualworks.....	6
Gambar 2.4. Struktur Organisasi Uratnadi Visualworks.....	7
Gambar 3.1. Bagan Alur Kerja di Uratnadi Visuaworks.....	8
Gambar 3.2. Riset visual pada referensi film.....	12
Gambar 3.3. Riset visual bergaya retro dan modern.....	12
Gambar 3.4. Proses iteratif aset listening to speaking.....	13
Gambar 3.5. Proses iteratif aset soundwave.....	13
Gambar 3.6. Proses iteratif aset animasi shutdown.....	14
Gambar 3.7. Proses iteratif aset bumper logo I-BU.....	14
Gambar 3.8. Proses iteratif aset animasi SOS.....	14
Gambar 3.9. Proses tracking dalam plugin mocha-ae.....	15
Gambar 3.10. Proses replace dan compositing footage jam.....	15
Gambar 3.11 Proses Clean Up pada film SORE (Sebelum).....	17
Gambar 3.12 Proses Clean Up pada film SORE (Sesudah).....	17
Gambar 3.13 Proses Replace Aset pada film SORE (Sebelum).....	18
Gambar 3.14 Proses Replace Aset pada film SORE (Sebelum).....	18
Gambar 3.15 Beberapa efek dan plugin yang dipakai.....	19
Gambar 3.16 Proses Clean up pada Music Video “KURI” Sal Priadi (Sebelum).....	20
Gambar 3.17 Proses Clean up pada Music Video “KURI” Sal Priadi (Sesudah).....	20
Gambar 3.18 Footage yang trackingannya bermasalah.....	22
Gambar 3.19 Hasil footage yang trackingannya bermasalah.....	23

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. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	27
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang.....	29
Lampiran C. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1.....	30
Lampiran D. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan.....	31
Lampiran E. MBKM 03 Daily Task.....	32
Lampiran F. MBKM 04 Verification Form of Internship Report.....	40
Lampiran H. Dokumentasi Magang.....	41

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA