

**PERAN *2D GENERALIST* DALAM PRODUKSI *VFX* FILM
LAYAR LEBAR DI URATNADI VISUALWORKS**



LAPORAN MAGANG

IZZAN RAFIDHIA DEZA

00000060293

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

2025

**PERAN 2D GENERALIST DALAM PRODUKSI VFX FILM
LAYAR LEBAR DI URATNADI VISUALWORKS**



LAPORAN MAGANG

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

IZZAN RAFIDHIA DEZA

00000060293

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Izzan Rafidhia Deza

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060293

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *2D GENERALIST* DALAM PRODUKSI *VFX* FILM LAYAR LEBAR DI 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, 16 Juni 2025.



(Izzan Rafidhia Deza)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERAN 2D GENERALIST DALAM PRODUKSI VFX FILM LAYAR LEBAR
DI URATNADI VISUALWORKS

Oleh

Nama Lengkap : Izzan Rafidhia Deza
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060293
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025
Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Digitally signed
by Firdyanza
Pramono
Date:
2025.06.20
09:26:58 +07'00'

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.

8155766667130303

Penguji



**Jessica
Laurencia**

Digitally signed
by Jessica
Laurencia
Date: 2025.06.20
16:47:57 +07'00'

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.

6550771672230253

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2025.06.22
20:57:32 +07'00'

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

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Izzan Rafidhia Deza
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060293
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN 2D GENERALIST DALAM PRODUKSI VFX FILM LAYAR LEBAR DI 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,



(Izzan Rafidhia Deza)

* 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 2D GENERALIST DALAM PRODUKSI VFX FILM LAYAR LEBAR DI 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. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan Uratnadi Visualworks Stephanus Binawan Utama dan Audi Satryo Hutomo.
6. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
7. Rekan Kerja program magang dan Teman sepantaran yang telah memberikan dukungan selama periode magang.

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

Tangerang, 19 Juni 2025.



(Izzan Rafidhia Deza)

PERAN *2D GENERALIST* DALAM PRODUKSI *VFX* FILM LAYAR LEBAR DI URATNADI VISUALWORKS

Izzan Rafidhia Deza

ABSTRAK

Animasi telah mengalami perkembangan signifikan sejak awal kemunculannya, dari sekadar ilusi gambar menjadi bagian penting dalam dunia digital modern, khususnya dalam industri hiburan dan perfilman. Salah satu penerapan utama animasi dalam film adalah *VFX* (*visual effects*), yang menggabungkan animasi dengan *footage live-action* untuk menciptakan visual yang mendukung narasi. *VFX* tidak hanya mencakup *CGI* (*computer-generated imagery*), atau animasi 3D, tetapi juga berbagai teknik 2D seperti *tracking*, *keying*, *rotoscoping*, dan *clean-up*, yang kerap luput dari sorotan namun berperan penting dalam proses produksi. Kebutuhan akan *VFX artist* semakin meningkat seiring pesatnya perkembangan industri ini. Sehingga penulis mengikuti program magang daring sebagai *2D generalist* di Uratnadi Visualworks. Laporan ini membahas pengalaman penulis dalam mengerjakan proyek-proyek film dan iklan, serta proses belajar teknik-teknik *VFX* yang digunakan secara profesional. Melalui program ini, penulis memperoleh wawasan praktis dan keterampilan yang relevan untuk mendukung kemajuan industri kreatif, khususnya perfilman di Indonesia.

Kata kunci: magang, produksi film, *visual effects*, industri film, *2D generalist*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

INVOLVEMENT OF A 2D GENERALIST IN FEATURE FILM VFX PROJECTS AT URATNADI VISUALWORKS

Izzan Rafidhia Deza

ABSTRACT

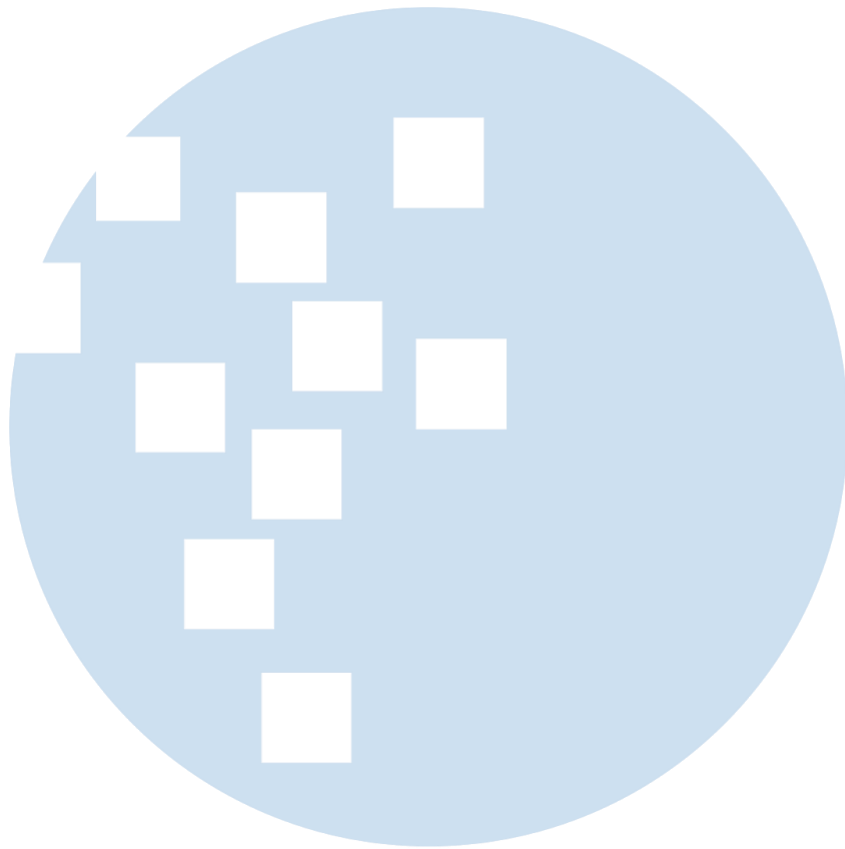
Animation has undergone significant development its birth., evolving from simple image illusions into an essential component of the modern digital world, particularly in the entertainment and film industries. One of the primary applications of animation in film is VFX (visual effects), which combines animation with live-action footage to create visuals that support the narrative. VFX encompasses not only CGI (computer-generated imagery) or 3D animation but also various 2D techniques such as tracking, keying, rotoscoping, and clean-up—methods that often go unnoticed but play a crucial role in the production process. The demand for VFX artists continues to grow in line with the rapid expansion of this industry. As a result, the author participated in an online internship program as a 2D generalist at Uratnadi Visualworks. This report discusses the author's experience working on film and advertisement projects, as well as the learning process of professional VFX techniques. Through this program, the author gained practical insights and relevant skills to support the advancement of the creative industry, particularly filmmaking in Indonesia..

Keywords: internship, movie production, visual effects, film industry, 2D generalist

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
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	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
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.....	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang	10
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	20
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	20
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	22
4.1 Simpulan	22
4.2 Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA	24

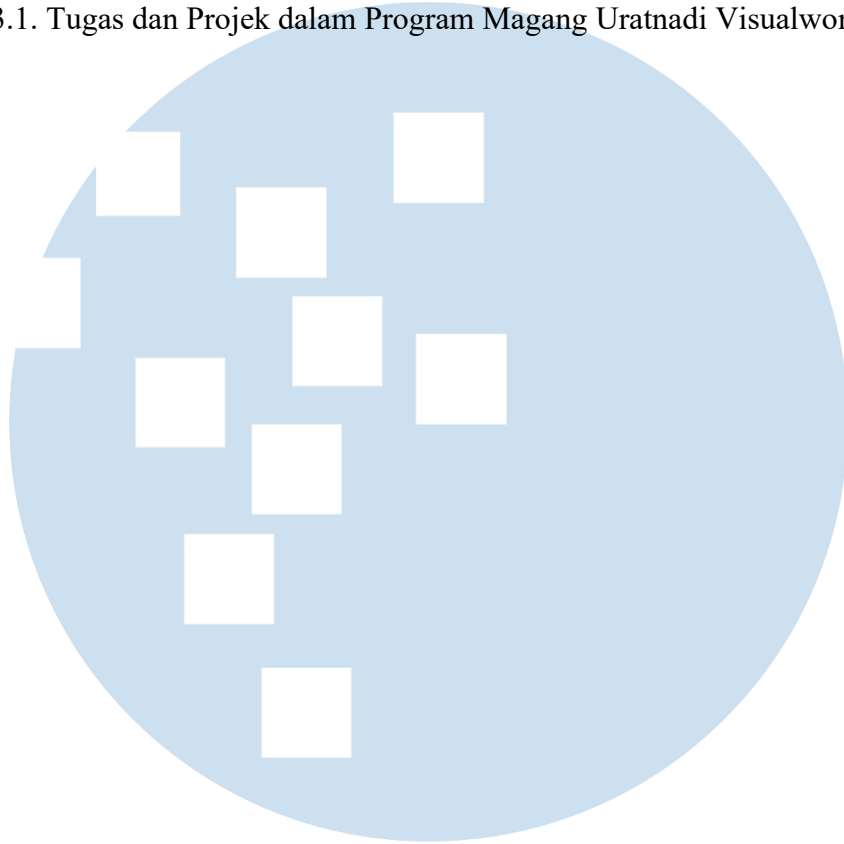


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tugas dan Projek dalam Program Magang Uratnadi Visualworks....8



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Studio Uratnadi Visual Works	4
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Uratnadi Visual Works	6
Gambar 3.1 Alur Koordinasi Kerja Tim Magang Uratnadi Visual Works	7
Gambar 3.2 Referensi <i>Moodboard</i> Retro Futuristik	11
Gambar 3.3 Konsep UI I-BU	11
Gambar 3.4 <i>Final Look UI</i> I-BU (retro futuristik)	12
Gambar 3.5 <i>Final Look UI</i> I-BU (retro futuristik)	12
Gambar 3.6 <i>Final Look UI</i> I-BU (modern minimalis)	12
Gambar 3.7 <i>Final Look UI Connection Error Zyla</i>	13
Gambar 3.8 <i>Final Look UI File Explorer Zyla</i>	13
Gambar 3.9 Digital Imaging Aset Obat Suplemen	14
Gambar 3.10 Before and After Background Replacement	15
Gambar 3.11 <i>Freeze Frame Sore</i> (2025)	15
Gambar 3.12 Draf Pertama Background Replacement	15
Gambar 3.13 Background Replacement Teknik Digital Imaging	16
Gambar 3.14 Background Replacement Teknik Matt Painting	16
Gambar 3.15 Before and After Cleanup Refleksi Pantulan	16
Gambar 3.16 End Title dan Rolling Credit Sore (2025)	17
Gambar 3.17 Screenshot MochaFX Tracking Jerawat	17
Gambar 3.18 Screenshot Before and After Aplikasi Efek Dust & Scratches	18
Gambar 3.19 Moodboard Opening Sequence Rangga & Cinta (2025)	19
Gambar 3.20 Opsi Opening Sequence Rangga & Cinta (2025)	19



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall	25
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	27
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	28
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Internship Track 1	29
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task	30
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	39
Lampiran H. Dokumentasi Magang	40

