

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

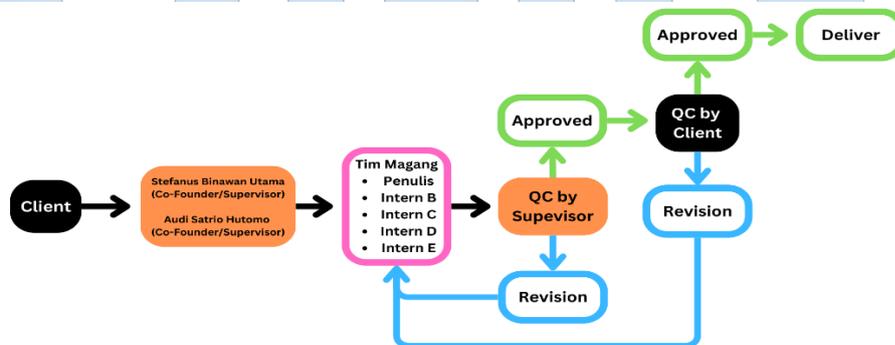
##### 1. Kedudukan

Penulis diletakkan sebagai *online intern* tepatnya sebagai *2D generalist* dalam tim program magang dibawah supervisi selaku *co-founder* dan *studio manager*. Sebagai *2D generalist*, penulis menjadi pekerja pendukung dalam berbagai proyek. Tanggung jawab yang diberikan contohnya dalam sebuah proyek *VFX* film, maka akan membantu *CGI artist* untuk membuat aset *2D*. Sedangkan dalam proyek animasi *2D* penulis melanjutkan tahapan akhir animasi seperti *coloring* dan *clean-up*.

##### 2. Koordinasi

Koordinasi dan komunikasi kegiatan magang dilakukan sepenuhnya secara luring. Pembagian kerja dilaksanakan melalui *voice chat* di aplikasi *discord* setiap rapat pada jam 10.00 pagi.

Alur kerja Uratnadi dimulai dengan *art director* dan *studio manager* yang mengelola permintaan jasa dari *client*. Setelah pertemuan awal, tim manajemen akan membagi tugas berdasarkan keterampilan para pekerja magang. *Art director* Stefanus Binawan Utama melakukan pengarahannya setiap paginya, dan para pekerja magang dapat mengunggah progres mereka di *discord* untuk menerima *feedback*. Revisi dapat diunggah ulang sebelum pukul 5:00 sore atau keesokan paginya untuk memastikannya dapat dibahas dalam rapat pagi harian berikutnya.



Gambar 3.1 Alur Koordinasi Kerja Tim Magang Uratnadi Visual Works

Sumber: Observasi Penulis (2025)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam program kerja magang bersama Uratnadi Visualworks, penulis dengan posisi sebagai *2D generalist intern* ditugaskan untuk membantu dalam pengerjaan elemen-elemen dua dimensi. Beberapa diantaranya seperti membuat aset grafis dan animasi, *asset replacement*, *background replacement*, dan juga animasi digital tradisional 2D.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Rangkaian pekerjaan penulis dalam program magang bersama Uratnadi dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Tugas dan Proyek dalam Program Magang Uratnadi Visualworks

Periode	Judul Proyek	Pekerjaan
3 Februari – 2 Maret	Mothernet (film)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat aset dan animasi grafis untuk UI props:<ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Loading Bar UI</i></li><li>2. <i>Heart Rate Monitor UI</i></li><li>3. <i>I-BU AI Software Bumper</i></li></ol></li></ul>
3 Maret – 2 April	Mothernet (film)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat aset dan animasi grafis untuk UI props:<ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Heart Rate Monitor UI (Revision)</i></li></ol></li></ul>

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

	Sore (film)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu melakukan digital imaging untuk menggantikan background</li> <li>• Menggambar matt painting untuk menggantikan background</li> </ul>
3 April – 2 Mei	Mothernet (film)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat aset dan animasi grafis untuk UI props               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Unknown Caller UI</i></li> <li>2. <i>Connecting Devices UI</i></li> <li>3. <i>Connection Error UI</i></li> <li>4. <i>File Explorer UI</i></li> </ol> </li> <li>• Digital imaging untuk aset grafis tablet supplement</li> </ul>
	Sore (film)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu membuat aset untuk <i>VFX cleanup replacement</i></li> <li>• Membuat <i>end title credit</i></li> <li>• Membuat <i>rolling credit</i></li> <li>• Membantu <i>digital face touchup</i> (membersihkan jerawat)</li> </ul>
3 Mei – 2 Juni	Sore (film)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan revisi <i>rolling credit</i></li> </ul>
	Rangga & Cinta (film)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riset <i>motion graphic</i> dan <i>art style</i> untuk <i>title sequence</i></li> <li>• Eksperimentasi <i>motion graphics</i> untuk <i>title sequence</i></li> </ul>

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam proses magang bersama Uratnadi Visualworks, penulis ditempatkan pada beberapa proyek film. *Supervisor* pada setiap proyek berbeda-beda, tergantung pada penanggung jawab *VFX* di proyek tersebut, baik itu Pak Stefanus maupun Pak Audi. Sebagai *2D generalist*, penulis kerap diminta untuk membantu dalam proses pengerjaan *VFX* oleh *VFX artist* dengan melengkapi hal-hal kecil seperti membuat aset untuk *clean-up* dan *replacement* ataupun aset grafis bergerak.

#### 1. Mothernet (Film)

"Mothernet" adalah sebuah film produksi Base Entertainment yang disutradarai oleh Wi-ding Ho, seorang sutradara asal Taiwan. Film ini berlatar di masa depan dengan kemajuan teknologi dan dominasi kecerdasan buatan (*AI*). Narasi film berfokus pada seorang anak bernama Cimot dan keluarganya. Setelah insiden yang menyebabkan kematian ibunya, Cimot berupaya menghadirkan kembali sosok ibunya melalui *AI*, karena ia mengalami kesulitan menerima kenyataan. Film ini mengeksplorasi tema duka dan upaya keluarga Cimot dalam mengatasi perasaan kehilangan orang terdekat.

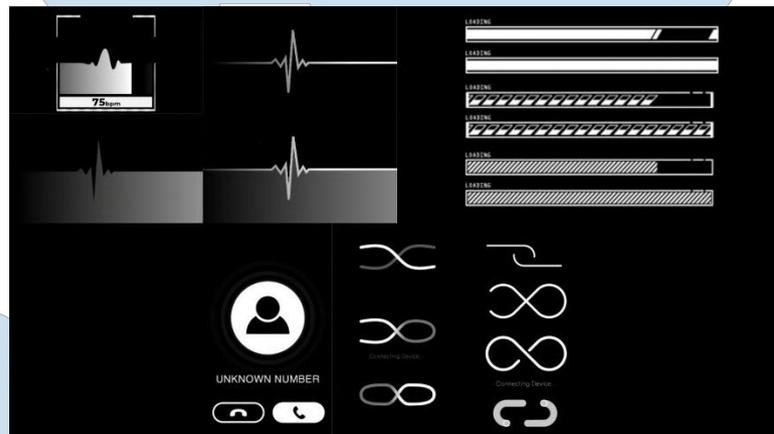
Dalam proyek ini, penulis bertugas mengembangkan antarmuka pengguna (*UI*) untuk jam tangan pintar berteknologi *AI* milik tokoh Cimot. Jam tangan tersebut memiliki *AI* personal bernama I-BU, representasi digital ibu Cimot yang diunggah dengan bantuan seorang *hacker*. Penulis merancang *UI* berbagai fungsi I-BU sesuai kebutuhan cerita. Arahan awal penulis dalam penugasan ini adalah untuk mengeksplorasi beragam tampilan retro futuristik, mengingat *AI* I-BU merupakan kecerdasan buatan yang dikembangkan oleh seorang *hacker*, sehingga desainnya tidak terkesan terlalu bersih dan rapi.

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



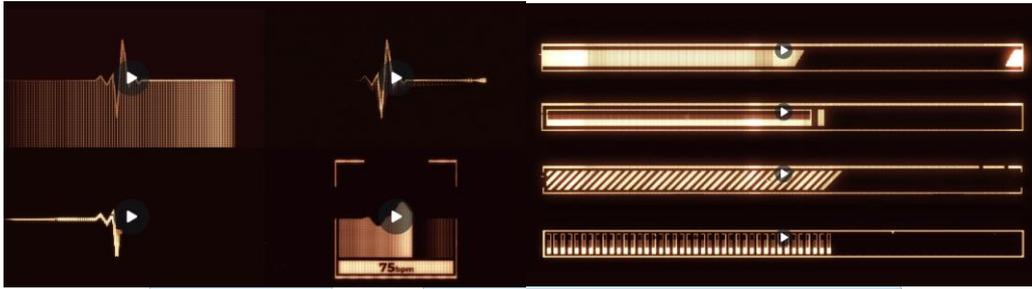
Gambar 3.2 Referensi Moodboard Retro Futuristik

Setelah menerima referensi *UI* dari *Supervisor*, penulis menyusun konsep desain. Kompleksitas menentukan penggunaan langsung *Adobe After Effect* atau pembuatan aset di *Adobe Illustrator* terlebih dahulu. Beberapa versi konsep aset fitur I-BU kemudian dibuat.



Gambar 3.3 Konsep UI I-BU

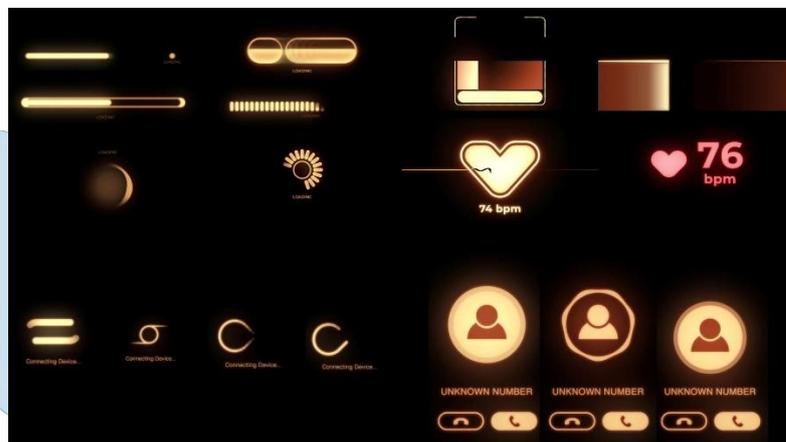
Setelah konsep disetujui, penulis akan melanjutkan ke tahap animasi. Pada tahap ini, penulis menggunakan aplikasi *Adobe After Effects*. Setiap versi konsep akan dibuatkan animasi, atau dari satu konsep visual penulis dapat membuat dua variasi gerakan animasi. Setelah semua animasi selesai, penulis akan memberikan *preview* animasi kepada *Supervisor*.



Gambar 3.4-3.5 Final Look UI I-BU (retro futuristik)

Setelah itu *Supervisor* dapat mengirimkannya kepada sutradara yang kemudian akan berdiskusi. Ketika sudah setuju, maka penulis akan merender aset dengan kualitas *high resolution* dan *background alpha* atau transparan untuk kemudian digunakan oleh tim *compositing*.

Dalam pengerjaan aset ini, terdapat perubahan *treatment*. Awalnya yang menggunakan gaya retro futuristik dengan gaya *pixelated*, penulis mendapat masukan dari *Supervisor* bahwa sutradara menginginkan untuk UI I-BU dijadikan lebih sederhana dan minimalis namun tetap menggunakan warna oranye, terkecuali *heartrate monitor* yang berwarna merah. Sehingga hasil menjadi sebagai berikut.



Gambar 3.6 Final Look UI I-BU (modern minimalis)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Selain I-BU, penulis juga mendapat bagian dalam pengerjaan *interface* dari komputer *hacker* milik temannya Cimot. *UI* tersebut merupakan bagian aplikasi *file explorer* dan juga *pop-up windows* untuk *connection error*.



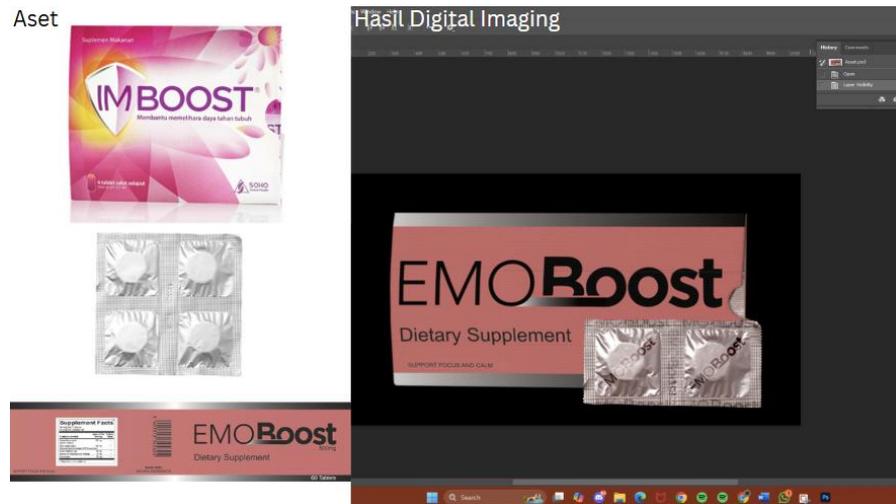
Gambar 3.7 Final Look UI Connection Error Zyla

Dalam pengerjaan *file explorer*, penulis mendapatkan masukan setelah memberikan draf pertama. *Supervisor* menambahkan untuk memberikan *framing* layaknya seperti semua aplikasi pada komputer yang terdapat *frame* disisinya dimana terletak pilihan *minimize*, *fullscreen*, dan *exit*. Setelah diterima, penulis memasang *footage* dan foto yang nanti akan muncul.



Gambar 3.8 Final Look UI File Explorer Zyla

Kemudian tugas berikutnya penulis mendapatkan sedikit bagian untuk melakukan *digital imaging* untuk aset grafis dalam animasi pada sebuah *UI*. Penulis diminta untuk membuat sebuah tampilan *product photography* objek tablet vitamin. Sehingga penulis menggunakan aset grafis yang sudah disediakan serta aset-aset di *internet* untuk dijadikan bahan *digital imaging*.



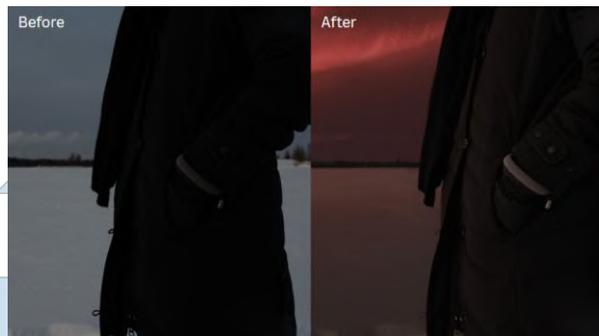
Gambar 3.9 Digital Imaging Aset Obat Suplemen  
 Sumber: Aset Uratnadi Visualworks, Observasi Penulis (2025)

## 2. Sore (Film)

Sore merupakan sebuah film layar lebar produksi dari Cerita Films dengan sutradara Yandy Laurens. Sore awal mulanya merupakan sebuah *web series* karya Yandy Laurens yang di produksi sebagai iklan untuk brand Tropicana Slim. Sore bercerita mengenai seorang lelaki yang secara tiba-tiba didatangi oleh seorang perempuan yang mengaku dirinya sebagai istrinya dari masa depan.

Dalam proyek ini, penulis mendapatkan berbagai macam tugas dan *jobdesc*. Tugas pertama yang diberikan merupakan membuat aset *digital imaging* aset yang digunakan untuk *background replacement*. Dalam film ini, terdapat unsur alam *aurora borealis* atau *northern lights* yang menyala dalam adegan malam. Namun sedikit berbeda dimana aurora tersebut memiliki *treatment* berwarna merah dikarenakan suatu beat dalam cerita. Dalam *footage*, aurora yang terekam merupakan berwarna hijau kebiruan dimana warna tersebut merupakan yang paling umum. Oleh karena itu penulis harus mengubahnya agar menjadi warna merah dalam *Photoshop*.

UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA



Gambar 3.10 Before and After Background Replacement

Kemudian tugas kedua hampir mirip dengan tugas pertama yaitu tetap untuk membuat aset *background replacement* aurora berwarna merah. Namun dalam kasus ini, hasil *footage* tidak terdapat aurora yang terlihat, hanya langit malam berwarna hitam. Sehingga penulis harus menambahkannya baik itu dengan cara *digital imaging* menggunakan aset dari *internet* ataupun *mat painting* dengan menggambar secara digital. *Supervisor* pada saat itu membebaskan kepada penulis untuk menggunakan cara yang mana saja. Dengan begitu penulis mencoba untuk membuat dua versi. Pada awal percobaan penulis menggambar secara manual dan mendapat revisi untuk membenarkan perspektif.



Gambar 3.11-3.12 Freeze Frame Sore (2025) dan Draf Pertama Background Replacement  
Sumber: Uratnadi Visualworks (2025) dan Observasi Pribadi (2025)

Setelah mendapatkan masukan tersebut, penulis mencoba untuk melakukan sketch terlebih dahulu dan memastikan perspektif kepada *Supervisor*. Ketika sudah di setujui, maka penulis melanjutkan untuk menggunakan kedua cara. Berikut merupakan hasil dari kedua versi dengan teknik *digital imaging* dan *mat painting*.



Gambar 3.13-3.14 Background Replacement Teknik Digital Imaging dan Matt Painting

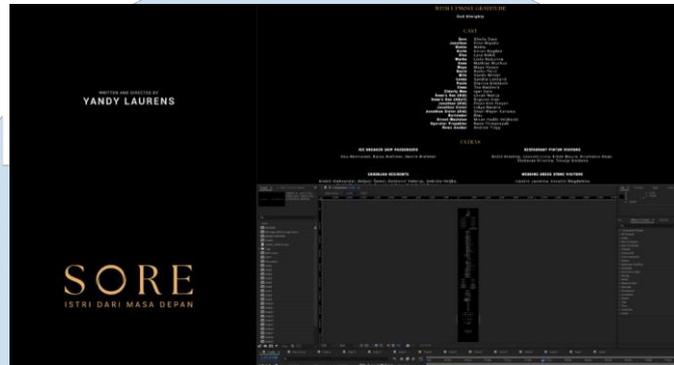
Tugas berikutnya, merupakan melakukan *clean-up* untuk refleksi kaca menggunakan *Photoshop*. Terdapat sebuah shot dimana seorang karakter menggunakan kacamata, sayangnya terdapat kebocoran *crew* kamera dalam refleksi kacamata tersebut. Penulis diberikan beberapa *frame* dalam shot tersebut, satu *frame* referensi ketika tidak ada refleksi dan dua *frame* yang terdapat kebocoran. Kemudian berdasarkan referensi tersebut, penulis mencoba mereplikas keadaan ketika kacamata tidak ada refleksi.



Gambar 3.15 Before and After *Cleanup* Refleksi Pantulan

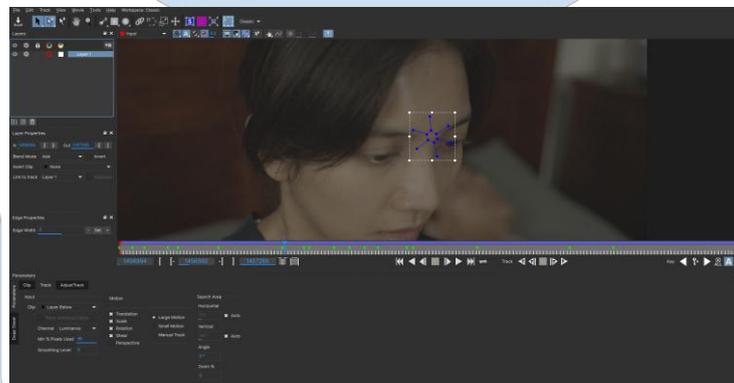
Selanjutnya tugas penulis merupakan membuat *rolling credit* untuk akhir film. Penulis diberikan brief berupa *spreadsheet* yang berisikan daftar kru film. Dari situ penulis langsung membuat *rolling credit* di *Adobe After Effect*. Dengan menggunakan *text box* yang berdampingan dalam *pre-composition*, penulis dapat menambahkan satu persatu nama serta *jobdesc* yang dimiliki oleh kru. Setelah itu dengan mudah *pre-composition* tersebut dapat digerakan posisinya keatas mengikuti durasi lagu yang sudah ditentukan. Selain itu, penulis juga diberikan

perintah untuk menambahkan *end title sequence* sebelum masuk ke dalam *rolling credit*.



Gambar 3.16 End Title dan Rolling Credit Sore (2025)

Terakhir, tugas penulis merupakan membantu tim *VFX artist* untuk menghilangkan jerawat pada aktor. Tugas ini dilakukan dalam *Adobe After Effect*. Hal pertama yang dilakukan adalah memasukan footage kedalam *after effect*, kemudian menggunakan *built-in plugin* bernama *MochaFX* dalam *after effect*, penulis melakukan tracking pada setiap jerawat.



Gambar 3.17 Screenshot MochaFX Tracking Jerawat

Setelah mendapatkan data tracking, kemudian penulis dalam melakukan *import* data tersebut dan di aplikasikan kepada sebuah *adjustment layer* dengan *masking shape*. *Layer* tersebut kemudian diberikan *effect dust & scratches*, sebuah efek khusus yang berguna untuk menghilangkan debu dan goresan sehingga bagian jerawat yang terkena masking dapat terkena *blur*. Sehingga bagian jerawat menghilang atau menyatu dengan bagian sekitarnya dan terlihat mulus.

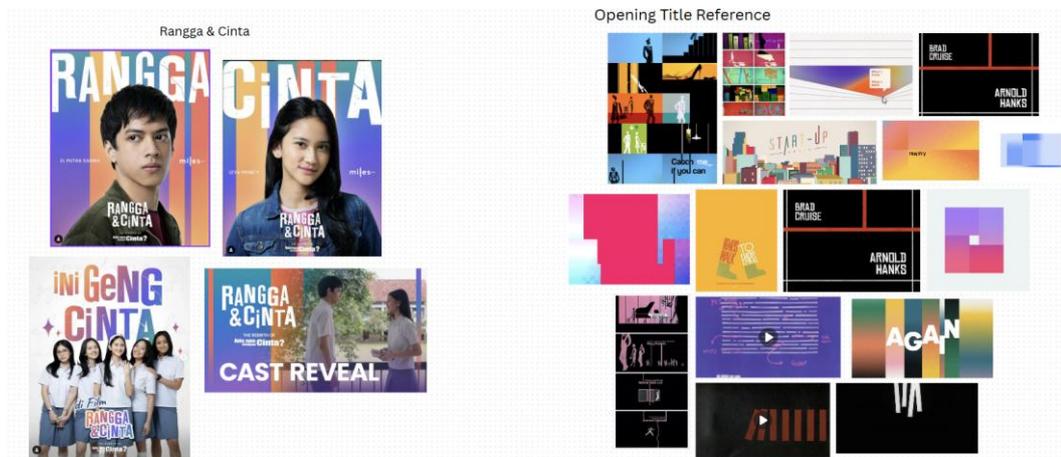


Gambar 3.18 Screenshot Before and After Aplikasi Efek Dust & Scratches

### 3. Rangga & Cinta (Film)

Rangga & Cinta merupakan sebuah upcoming oleh Miles Film yang merupakan *remake* dari film Ada Apa Dengan Cinta dengan *cast* baru dan genre baru yaitu musikal. Film ini akan bercerita mengenai awal mula kisah cinta dua karakter bernama Rangga dan Cinta di masa SMA. Dalam proyek ini penulis diperintahkan untuk membuat *opening title sequence*, sebuah bagian yang memperkenalkan karakter-karakter geng Rangga dan geng Cinta. Tugas pertama adalah untuk mencari referensi. *Brief* yang didapatkan dari *Supervisor* adalah untuk tetap tidak menjauh dari gaya grafis yang sudah identik dengan iterasi AADC sebelumnya, namun dicoba untuk dimodernisasikan mengikuti perkembangan jaman dan juga para *cast* baru yang merupakan aktor-aktor muda jaman sekarang. Berapa referensi yang disebutkan adalah seperti gaya *opening sequence* film *Catch Me If You Can* dan juga *motion graphics* gaya Saul Bass.

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



Gambar 3.19 Moodboard Opening Sequence Rangga & Cinta (2025)

Setelah mendapatkan persetujuan, penulis melanjutkan untuk membuat tes animasi *opening sequence*. Gaya ini banyak memainkan garis dan juga *text animation*. Salah satu notes yang diberikan merupakan bagaimana *Supervisor* menyukai gaya *stretching* dan *sliding* dari teks dan garis-garis dari contoh yang ada di referensi. Oleh karena itu penulis mencoba untuk meniru dan memodifikasinya. Pada iterasi AADC yang lama, garis-garis serta teks masih bergerak dengan sedikit kaku. Penulis kemudian mencoba untuk memainkan garis yang lebih banyak dan juga memainkan kecepatan *easing* sehingga animasi terlihat hidup dan dinamis.



Gambar 3.20 Opsi Opening Sequence Rangga & Cinta (2025)

M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam waktu penulis mengikuti program kerja magang bersama Uratnadi Visualworks, Penulis menemukan beberapa kendala yang cukup menghambat dalam proses pengerjaan tugas yang diberikan. Berikut beberapa poin kendala yang ditemukan penulis:

1) Faktor sistem kerja harian

Di Uratnadi, tim magang, termasuk Penulis, tidak ditempatkan permanen dalam satu proyek, melainkan diberikan tugas harian saat *briefing*. Ketidakpastian tugas harian menyulitkan Penulis mengatur keseimbangan kerja dan kehidupan. Perpindahan proyek setiap harinya juga menimbulkan kesulitan manajemen tugas.

2) Faktor transparansi penjadwalan tugas

Tim Uratnadi rutin berinteraksi dengan klien, dengan *Supervisor* sebagai perantara antara sutradara atau pimpinan klien dengan penulis. Namun, informasi terkait tenggat waktu, seperti draf final atau jadwal presentasi, sering tidak disampaikan secara jelas. Hal ini menyebabkan penulis kurang waktu untuk persiapan dan terkadang harus lembur di luar jam kerja demi hasil kerja layak dipresentasikan

3) Faktor *hardware issue*

Sistem kerja di Uratnadi memiliki keunikan dan kenyamanan tersendiri, yaitu pelaksanaan kerja penuh waktu dari rumah (*WFH*) yang diterapkan untuk tim magang. Namun, hal ini mengharuskan penggunaan perlengkapan pribadi oleh setiap individu. Kendala muncul ketika pekerjaan *VFX* yang membutuhkan kapasitas penyimpanan atau spesifikasi komputer tinggi harus diselesaikan dengan peralatan pribadi yang terkadang kurang memadai.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut merupakan beberapa solusi yang diterapkan atau diharapkan dapat dilakukan atas kendala yang dihadapi selama program kerja magang di Uratnadi:

1) Sistem kerja per proyek

Dalam program kerja magang pastinya diperlukan sebuah waktu untuk beradaptasi dengan dunia kerja industri. Ketika seorang anak magang langsung

dijerumuskan ke dalam berbagai proyek dalam waktu singkat, tentu akan mempersulit. Namun, dengan sistem kerja per proyek maka seorang individu dapat fokus terhadap tugasnya dan juga beradaptasi dengan lancar

2) Penambahan staf tetap dan perubahan sistem dalam Uratnadi

Penulis berpendapat bahwa salah satu kendala besar seperti dari kendala nomor 1 dan 2 dapat di atas dengan penambahan staff tetap dalam Uratnadi, tepatnya staf khusus untuk *production managerial*. Dengan adanya seorang *production manager*, *pipeline* serta *scheduling* dapat tertata dengan rapih. Hal ini juga dapat meringankan beban *Supervisor* agar tidak kewalahan untuk mengatur setiap proyek yang dikerjakan secara paralel.

3) Penyediaan *storage* oleh perusahaan

Penulis berharap dapat disediakan *storage* tambahan baik itu *external hard drive* ataupun bisa disediakan sebuah *cloud storage service* yang dapat diakses oleh semua rekan tim dengan kapasitas tinggi. Dengan begitu logistik pemindahan *file* dan sebagainya dapat teratasi dengan baik.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA