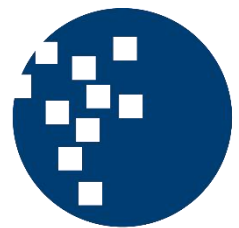


**PERAN VFX ARTIST DALAM PROYEK PEMBUATAN
IKLAN DAN FILM DI STUDIO URATNADI VISUALWORKS**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

MUHAMMAD RIVAL ALFARIDZKI

00000060999

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

2025

**PERAN VFX ARTIST DALAM PROYEK PEMBUATAN
IKLAN DAN FILM DI STUDIO URATNADI VISUALWORKS**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

MUHAMMAD RIVAL ALFARIDZKI

00000060999

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Rival Alfaridzki

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060999

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN VFX ARTIST DALAM PROYEK PEMBUATAN IKLAN DAN FILM DI 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, 2 Juni 2025.

(Muhammad Rival A.)

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 VFX ARTIST DALAM PROYEK PEMBUATAN IKLAN DAN FILM DI STUDIO URATNADI VISUALWORKS

Oleh

Nama Lengkap : Muhammad Rival Alfaridzki

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060999

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 26 Juni 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

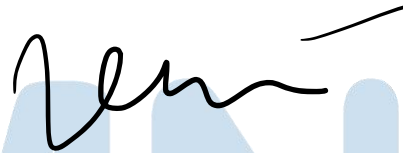
Pembimbing

Penguji



Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.

1643743644230082



Umi Lestari, S.S., M.Hum.

6743766667230282

Ketua Program Studi Film

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

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

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Rival Alfaridzki

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060999

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Jenis karya : Laporan Magang

Judul Karya Ilmiah : **PERAN VFX ARTIST DALAM
PROYEK PEMBUATAN IKLAN DAN FILM DI 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, 2 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Muhammad Rival A.)

* 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 PEMBUATAN IKLAN DAN FILM DI 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. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Perusahaan Uratnadi Visualworks yang telah memberikan saya kesempatan untuk belajar di periode magang ini.
6. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

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

Tangerang, 2 Juni 2025.



(Muhammad Rival A.)

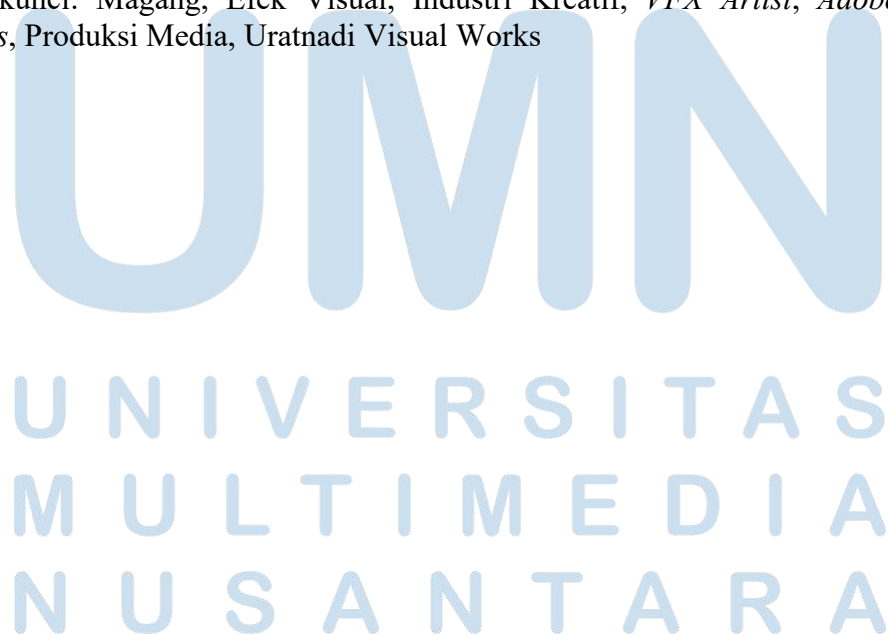
PERAN VFX ARTIST DALAM PROYEK PEMBUATAN IKLAN DAN FILM DI STUDIO URATNADI VISUALWORKS

(MUHAMMAD RIVAL ALFARIDZKI)

ABSTRAK

Industri visual dan kreatif berkembang pesat seiring kemajuan teknologi, terutama dalam bidang efek *visual* (*VFX*) yang kini mengandalkan teknologi canggih seperti *CGI*, *AI*, dan *virtual production*. *VFX* menjadi elemen penting dalam produksi media bergerak karena mampu menciptakan *visual* yang tak mungkin direalisasikan saat proses pengambilan gambar berlangsung. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis adalah seorang mahasiswa semester 8 Program Studi Film di Universitas Multimedia Nusantara, melaksanakan program magang sebagai syarat kelulusan di Uratnadi Visual Works—sebuah studio yang berfokus pada produksi *VFX* dan animasi. Selama magang, penulis terlibat langsung dalam pengelolaan *file* industri seperti *QuickTime* dan *EXR*, serta berpartisipasi dalam proyek besar seperti *Sore* (2025), *Para Perasuk* (2025), dan *Kusuka Digital TVC* (2025). Penulis juga mengembangkan keterampilan teknis dalam proses *touch up* dan *clean up*, serta memperdalam pemahaman terhadap *Adobe After Effects*, termasuk fitur-fitur yang belum pernah digunakan sebelumnya. Interaksi dengan rekan kerja profesional menjadi pengalaman berharga dalam memahami etika kerja, pentingnya manajemen *file*, dan kolaborasi tim dalam lingkungan industri kreatif. Magang ini tidak hanya memperkuat kemampuan teknis penulis sebagai *VFX artist*, tetapi juga memperluas wawasan dalam praktik kerja profesional yang sesungguhnya.

Kata kunci: Magang, Efek Visual, Industri Kreatif, *VFX Artist*, *Adobe After Effects*, Produksi Media, Uratnadi Visual Works



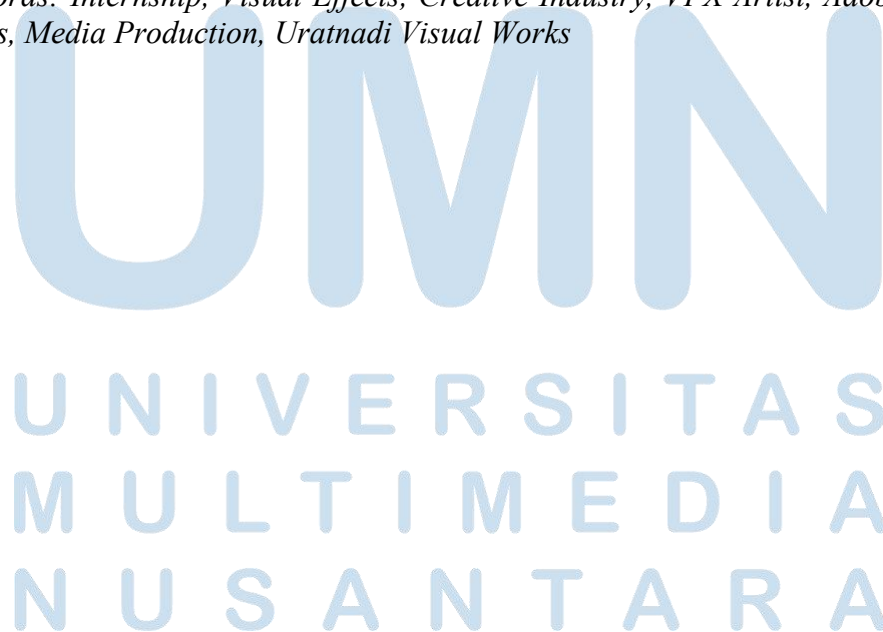
PERAN VFX ARTIST DALAM PROYEK PEMBUATAN IKLAN DAN FILM DI STUDIO URATNADI VISUALWORKS

(MUHAMMAD RIVAL ALFARIDZKI)

ABSTRACT

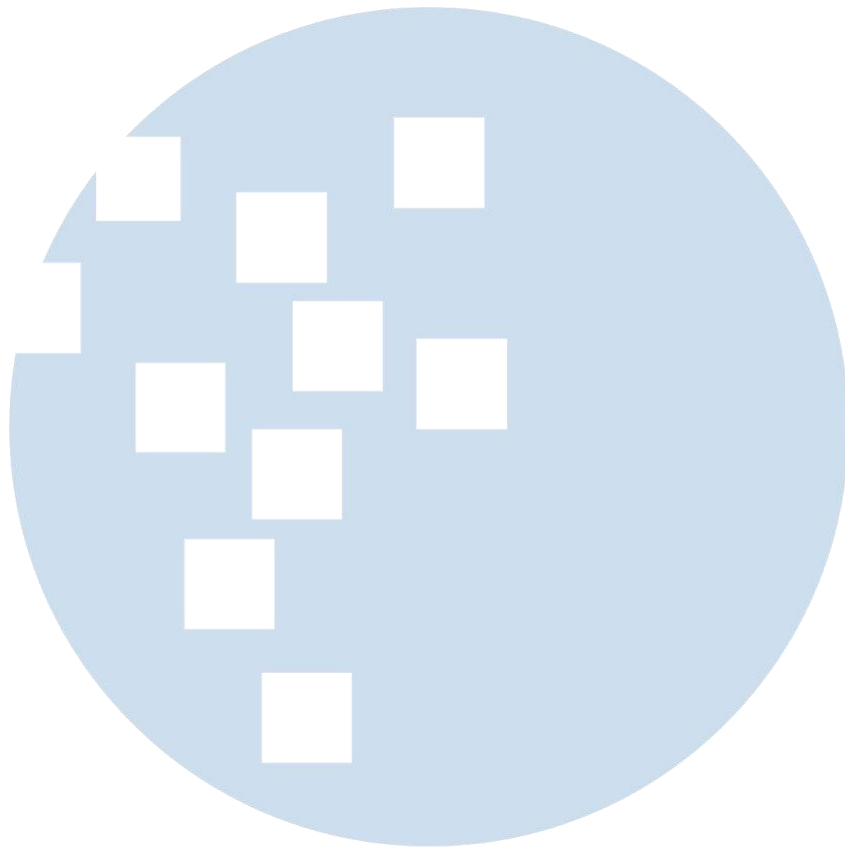
The visual and creative industry has rapidly evolved alongside technological advancements, particularly in the field of visual effects (VFX), which now heavily relies on advanced technologies such as CGI, AI, and virtual production. VFX has become a vital element in moving image production, enabling visuals that cannot be realized during the shooting process. Based on this background, the author, an eighth-semester Film student at Universitas Multimedia Nusantara, undertook an internship program as a graduation requirement at Uratnadi Visual Works—a studio focused on VFX and animation production. During the internship, the author was directly involved in managing industry-standard files such as QuickTime and EXR, and participated in major projects such as Sore (2025), Para Perasuk (2025), and Kusuka Digital TVC (2025). The author also enhanced technical skills in touch-up and clean-up processes, and deepened their knowledge of Adobe After Effects, including previously unexplored features. Interactions with professional colleagues provided valuable experiences in understanding work ethics, file management, and teamwork in a creative industry setting. This internship not only strengthened the author's technical capabilities as a VFX artist but also broadened their perspective on real-world professional practices.

Keywords: Internship, Visual Effects, Creative Industry, VFX Artist, Adobe After Effects, Media Production, Uratnadi Visual Works



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	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	14
3.2.2 Uraian Kerja Magang	15
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	15
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	27
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	29
4.1 Simpulan	29
4.2 Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	31



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis S.W.O.T dari Studio Uratnadi Visual Works	6
Tabel 3. 1 Tugas-Tugas Yang Dilakukan Penulis Selama Magang	11
Tabel 3. 2 Proyek Yang Dikerjakan Penulis Selama Magang	14



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Uratnadi Visual Works	4
Gambar 2. 2 Mitra-Mitra dan klien dari Perusahaan Uratnadi Visual Works ...	5
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Perusahaan Uratnadi Visual Works	7
Gambar 3. 1 Struktur Penerimaan Pekerjaan Uratnadi Visual Works	9
Gambar 3. 2 Struktur Penerimaan Pekerjaan Uratnadi Visual Works	10
Gambar 3. 3 Struktur Pekerjaan Uratnadi Visual Works	10
Gambar 3. 4 <i>Clean up</i> poster di <i>background</i>	15
Gambar 3. 5 Workspace <i>clean up</i> pulau dan <i>boom mic</i>	17
Gambar 3. 6 <i>Frame</i> dari karakter Sore yang di <i>touch up</i>	18
Gambar 3. 7 <i>Workspace</i> dari <i>Mocha Ae</i> yang dikerjakan penulis	19
Gambar 3. 8 <i>Frame</i> dari karakter Sore yang belum (kiri) dan sudah <i>touch up</i> (kanan)	20
Gambar 3. 9 <i>Grabstill</i> dari <i>footage</i> yang penulis <i>key</i> di Music Video <i>Perunggu</i> - <i>Tapi</i>	21
Gambar 3. 10 <i>Grabstill</i> dari <i>footage</i> yang telah penulis <i>key</i>	22
Gambar 3. 11 <i>Grabstill</i> dari <i>footage</i> di <i>Kusuka Digital Advertisement</i> . Kiri <i>original</i> dan kanan sudah di <i>key</i>	23
Gambar 3. 12 <i>Grabstill</i> dari <i>footage</i> di <i>Kusuka Digital Advertisement</i>	24
Gambar 3. 13 <i>Grabstill</i> dari <i>compositting</i> di <i>Kusuka Digital Advertisement</i> ..	24
Gambar 3. 14 <i>Grabstill</i> dari hasil <i>compositting</i> di <i>Kusuka Digital</i> <i>Advertisement</i>	25

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity.....	11
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	15
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang	16
Lampiran D. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	18
Lampiran E. MBKM 03 Daily Task	19
Lampiran F. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	20
Lampiran G. Dokumentasi Magang	21

