

PERAN *POST PRODUCTION INTERN* DI GAJAFX



LAPORAN MAGANG

Fajar Faturahman

00000071596

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERAN *POST PRODUCTION INTERN* DI GAJAFX



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Fajar Faturahman

00000071596

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fajar Faturahman

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071596

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN POST PRODUCTION INTERN DI GAJAFX

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 November 2025



Fajar Faturahman

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fajar Faturahman

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071596

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : GajaFX

Alamat Perusahaan : Jl. KH Abdullah Syafei, Bukit Duri, Kec. Tebet,
Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota
Jakarta, Indonesia

Email Perusahaan : denny@gajafx.com

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 15 Oktober 2025

Mengetahui


Denny Ertanto

Kepala Personalia Perusahaan

Menyatakan


-Tanda tangan & e-Matras Rp 10.000.-
Fajar Faturahman

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN POST PRODUCTION INTERN DI GAJAFX

Oleh

Nama Lengkap : Fajar Faturahman

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071596

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari kamis, 4 Desember 2025

Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Levinthius Herlyanto, M.Sn.
6860773674130222



Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.
9546770671230263

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fajar Faturahman
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071596
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN POST PRODUCTION INTERN
DI GAJAFX

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

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☒ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 November 2025



Fajar Faturahman

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya laporan magang ini. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan program Sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara.

Saya menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran magang dan penulisan laporan ini, yaitu:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Denny Ertanto, selaku Direktur dan VFX Supervisor di GajaFX, yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk belajar langsung di industri, serta atas bimbingan teknis dan ilmu yang mendalam selama masa magang.
7. Seluruh staf dan rekan kerja di GajaFX yang telah menerima saya dengan hangat dan banyak berbagi pengalaman mengenai dunia kerja profesional.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Saya berharap pengalaman yang tertuang dalam laporan ini dapat menjadi bekal berharga untuk pengembangan diri dan karier saya di masa mendatang.

Tangerang, 20 November 2025



Fajar Faturahman

PERAN POST PRODUCTION INTERN DI GAJAFX

Fajar Faturahman

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam industri perfilman telah menempatkan *Visual Effects* (VFX) dan *Compositing* sebagai elemen krusial dalam penciptaan karya visual yang realistis. Laporan magang ini membahas pelaksanaan kerja praktik di GajaFX, sebuah studio VFX yang berambisi menaikan standar VFX di Indonesia. Penulis menempati posisi sebagai *Post Production Intern* dengan tanggung jawab utama meliputi proses *Rotoscoping*, *Digital Cleanup Keying*, serta integrasi elemen visual (*Compositing*) menggunakan perangkat lunak berbasis *node*, Nuke. Selain itu, Penulis juga terlibat dalam pembuatan *Previsualization* (*Previs*) dan pemodelan aset 3D yang menuntut pemahaman integrasi data lintas perangkat lunak. Laporan ini menguraikan proses adaptasi penulis terhadap logika alur kerja industri yang kompleks, tantangan dalam memenuhi standar efisiensi *pipeline*, serta strategi penyelesaian masalah teknis secara hibrida. Simpulan dari kegiatan ini menekankan bahwa peran seorang *compositor* tidak hanya terletak pada estetika, melainkan pada pemahaman mendalam mengenai logika sistem, disiplin administrasi data, dan ketelitian visual untuk menciptakan manipulasi digital yang menyatu sempurna dengan elemen *live action*.

Kata kunci: *Digital Compositing*, GajaFX, Nuke, *Pipeline* Produksi, *Visual Effects*.



THE ROLE OF POST PRODUCTION INTERN AT GAJAFX

Fajar Faturahman

ABSTRACT

The rapid advancement of technology in the film industry has established Visual Effects (VFX) and Compositing as crucial elements in creating realistic visual content. This internship report discusses the practical work conducted at GajaFX, a VFX studio with the ambition to raise VFX standards in Indonesia. The author served as a Post Production Intern, with primary responsibilities including Rotoscoping, Digital Cleanup, Keying, and visual element integration (Compositing) using the node based software, Nuke. Additionally, the author was involved in Previsualization (Previs) and 3D asset modeling, which required an understanding of cross-software data integration. This report outlines the author's adaptation to complex industry workflows, the challenges in meeting pipeline efficiency standards, and hybrid technical problem solving strategies. The conclusion emphasizes that a compositor's role lies not only in aesthetics but also in a profound understanding of system logic, data administration discipline, and visual precision to create digital manipulations that seamlessly blend with live-action elements.

Keywords: *Digital Compositing, GajaFX, Nuke, Production Pipeline, Visual Effects,*

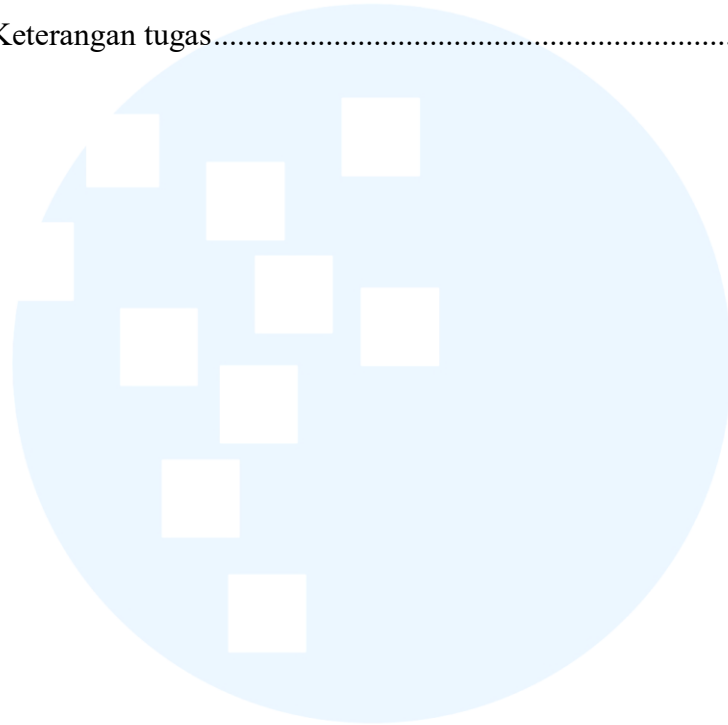
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	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 Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	10
3.2.2 Kendala yang Ditemukan	24
3.2.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	25
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	27
4.1 Simpulan	27
4.2 Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA	31

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT GajaFX.....	7
Tabel 3.1. Keterangan tugas.....	10



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo GajaFX. Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025).....	5
Gambar 2.2. Business Model Canvas GajaFX. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).	7
Gambar 2.3. Struktur Perusahaan. Sumber: GajaFX (2025).....	8
 Gambar 3.1. Bagan alur kerja. Sumber: Observasi Penulis (2025)..	9
Gambar 3.2. Proses rotoscoping. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).....	11
Gambar 3.3. Hasil rotoscoping. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).....	12
Gambar 3.4. Proses wire removal. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).	13
Gambar 3.5. Proses rotoscoping. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).....	14
Gambar 3.6. Hasil cleanup. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).	15
Gambar 3.7. Proses rotoscoping. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).....	15
Gambar 3.8. Proses despill. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).....	16
Gambar 3.9. Proses pengecekan hasil oleh supervisor. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).....	17
Gambar 3.10. Hasil compositing. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).....	18
Gambar 3.11. Tampilan data fotogrametri 3D dari Google Earth. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).	19
Gambar 3.12. Tampilan hasil convert 3D mesh. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).	19
Gambar 3.13. Tampilan library Sketchfab. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).	20
Gambar 3.14. Tampilan proses pembuatan Previs di Unreal Engine. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).	21
Gambar 3.15. Tampilan hasil modeling dengan topologi yang sesuai. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).	22
Gambar 3.16. Tampilan hasil UV dan Layout UV shell yang sesuai. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Similarity Turnitin.....	32
Lampiran 2 Surat Penerimaan Magang	33
Lampiran 3 MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1.....	34
Lampiran 4 MBKM 02 Form MBKM Internship Track 1.....	35
Lampiran 5 MBKM 03 Daily Task.....	36
Lampiran 6 MBKM 04 Verification Form of Internship Report.....	38
Lampiran 7 Dokumentasi Magang.....	39

