

PERANAN *COMPOSITOR*
DI PLAYLAB DENTSU INDONESIA



LAPORAN MAGANG

Raya Fahreza

00000081016

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

PERANAN *COMPOSITOR*
DI PLAYLAB DENTSU INDONESIA



LAPORAN MAGANG

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

Raya Fahreza
00000081016

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 : Raya Fahreza

Nomor Induk Mahasiswa : 00000081016

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERANAN *COMPOSITOR* DI PLAYLAB DENTSU INDONESIA

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



(Raya Fahreza)

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 PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Raya Fahreza
Nomor Induk Mahasiswa : 00000081016
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PlayLab Dentsu Indonesia
Alamat Perusahaan : Jl. Cipete Raya No.2, RT.1/RW.4, Cipete Sel., Kec.
Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta 12410
Email Perusahaan : dentsu.indonesia@dentsu.com

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat divalidasi 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, 21 November 2025

Mengetahui

PLAY LAB
(Maradona Fernando)

Menyatakan

(Raya Fahreza)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANAN *COMPOSITOR*

DI PLAYLAB DENTSU INDONESIA

Oleh

Nama Lengkap : Raya Fahreza

Nomor Induk Mahasiswa : 00000081016

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis 4, Desember 2025

Pukul 16.30 s.d. 17.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.

Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn.,
M.Anim.

0841768669130352

7140769670230403

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 : Raya Fahreza
Nomor Induk Mahasiswa : 00000081016
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANAN *COMPOSITOR* DI
PLAYLAB DENTSU INDONESIA

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

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repository 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 mempublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repository 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, 21 November 2025



(Raya Fahreza)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: *PERANAN COMPOSITOR DI PLAYLAB DENTSU INDONESIA*, 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. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Sn., 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. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Maradona Fernando, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian..
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

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

Tangerang, 21 November 2025



(Raya Fahreza)

PERANAN COMPOSITOR

DI PLAYLAB DENTSU INDONESIA

Raya Fahreza

ABSTRAK

*Laporan magang ini membahas secara khusus **peranan compositor di Playlab Dentsu Indonesia**, berdasarkan pengalaman penulis selama menjalani program magang sebagai 3D Generalist Intern. Sebagai bagian dari industri kreatif yang berfokus pada komunikasi visual dan pemasaran digital, peran compositor memiliki kontribusi penting dalam tahap post-production, terutama dalam menggabungkan elemen 3D, footage, dan efek visual agar menghasilkan karya yang utuh, realistis, dan sesuai kebutuhan klien. Selama magang, penulis terlibat dalam beberapa proyek, seperti Gue Punya Cerita dan FFWS, yang mencakup proses 3D tracking, rotobrushing, serta penyusunan komposisi visual menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Blender, dan Syntheyes. Kendala yang ditemui, seperti keterbatasan penguasaan perangkat lunak dan koordinasi revisi, diatasi melalui latihan mandiri, komunikasi yang konsisten dengan supervisor, serta penerapan manajemen waktu. Magang ini memberikan pemahaman menyeluruh mengenai tugas, tanggung jawab, dan tantangan seorang compositor dalam lingkungan kerja profesional, sekaligus memperkuat kesiapan penulis untuk berkarier di bidang post-production dan industri kreatif digital.*

Kata kunci: compositor, post-production, 3D tracking, rotobrushing, Dentsu Indonesia

PERANAN COMPOSITOR DI PLAYLAB DENTSU INDONESIA

(Raya Fahreza)

ABSTRACT

*This internship report specifically discusses **the role of a compositor at Playlab Dentsu Indonesia**, based on the author's experience as a 3D Generalist Intern. Within the creative industry, which focuses on visual communication and digital marketing, the role of a compositor is essential in the post-production stage, particularly in integrating 3D elements, live-action footage, and visual effects to produce cohesive, realistic, and client-ready visuals. During the internship, the author contributed to several projects such as Gue Punya Cerita and FFWS, involving tasks like 3D tracking, rotobrushing, and visual composition using software including Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Blender, and Syntheyes. Challenges encountered such as limited initial software mastery and coordination during the revision process were overcome through self-directed learning, consistent communication with supervisors, and effective time management. This internship provided a comprehensive understanding of the responsibilities, workflow, and challenges of a compositor within a professional environment, while also strengthening the author's readiness for a career in post-production and the digital creative industry.*

Keywords: *compositor, post-production, 3D tracking, rotobrushing, Dentsu Indonesia*



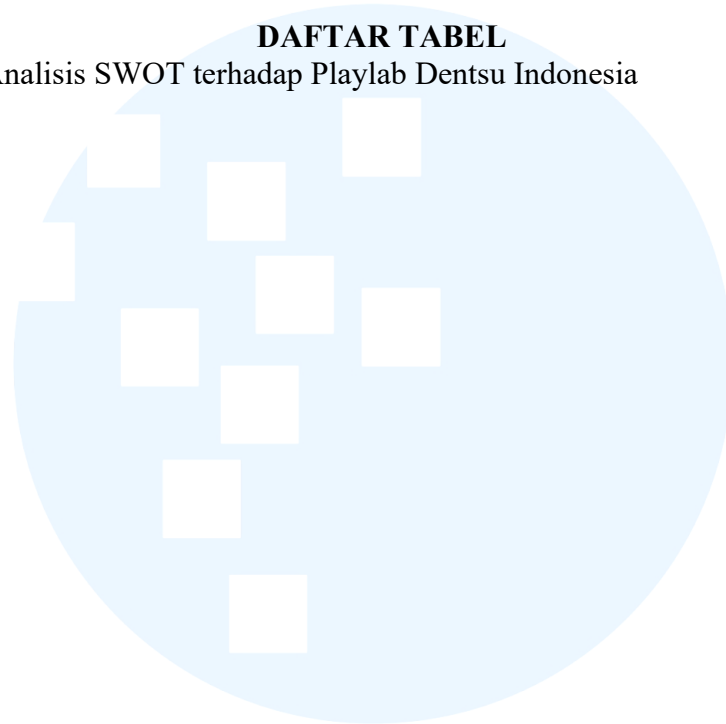
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	2
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	4
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	5
KATA PENGANTAR\	6
ABSTRAK	7
<i>ABSTRACT</i>	8
DAFTAR ISI	9
DAFTAR TABEL (HAPUS APABILA TIDAK ADA)	10
DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA)	11
DAFTAR LAMPIRAN	12
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	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
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	9
3.2.2 Uraian Kerja Magang	9
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	15
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	16
BAB IV	
SIMPULAN DAN SARAN	17
4.1 Simpulan	17
4.2 Saran	17
DAFTAR PUSTAKA	13

DAFTAR TABEL

Label 2.1 Analisis SWOT terhadap Playlab Dentsu Indonesia

6



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar 2.1 Logo Perusahaan Dentsu	3
Gambar 2.1. Analisis BMC Terhadap Playlab Dentsu Indonesia	4
Gambar 2.2. Struktur Playlab Dentsu Indonesia	7
Gambar 3.1. Contoh bagan alur kerja. Sumber: Observasi Penulis (2024).	8
Gambar 3.2.2. Chat brief dari supervisor	10
Gambar 3.2.2. Kumpulan folder dari file-file yang telat di edit	10
Gambar 3.2.2. Timeline dari video shorts “Gue Punya Cerita”	11
Gambar 3.2.2 Chat laporan ke supervisor kerjaan harian	12
Gambar 3.2.2. Video referensi untuk 3D tracking dari supervisor	13
Gambar 3.2.2. 3D Tracking pada aplikasi Syntheyes	13
Gambar 3.2.2. 3D Tracking pada aplikasi Blender	14
Gambar 3.2.2. Hasil akhir 3D Tracking	15
Gambar 3.2.2. Shadow kasar yang harus dihilangkan oleh penulis	15
Gambar 3.2.2. Timeline Rotobrushing	16



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	14
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	16
Lampiran Consent form narasumber magang	17
Lampiran MBKM 01	18
Lampiran MBKM 02	19
Lampiran MBKM 03	20
Lampiran MBKM 04	22
Lampiran Dokumentasi	23

