

**PERAN *COMPOSITOR* DALAM ALUR KERJA *VISUAL*  
*EFFECTS* DI ARAS DESIGN & MOTION**



**LAPORAN MAGANG**

**Ferris Janitra Gunawan**

**00000078137**

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

**PERAN *COMPOSITOR* DALAM ALUR KERJA *VISUAL***

***EFFECTS* DI ARAS DESIGN & MOTION**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Ferris Janitra Gunawan**

**00000078137**

**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 : Ferris Janitra Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000078137

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *COMPOSITOR* DALAM ALUR KERJA *VISUAL EFFECTS* DI ARAS  
DESIGN & MOTION

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



Handwritten signature of Ferris Janitra Gunawan.

(Ferris Janitra Gunawan)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ferris Janitra Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000078137

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Aras Design & Motion

Alamat Perusahaan : Blok FG12 No.14, Jl. Wahid Hasyim, Pondok Jaya,  
Pondok Aren, South Tangerang City, Banten 15222

Email Perusahaan : ad@aras.us

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, 20 November 2025

Mengetahui



(Arasastra Nalendra Darmawan)

Menyatakan



(Ferris Janitra Gunawan)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
PERAN *COMPOSITOR* DALAM ALUR KERJA *VISUAL EFFECTS* DI ARAS  
DESIGN & MOTION

Oleh

Nama Lengkap : Ferris Janitra Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000078137

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari , Kamis, 4 Desember 2025

Pukul 17.00 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Yohanes Merci  
Widiastomo

2025.12.21

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

084176866216002:48 +07'00'

Penguji



Digitally signed  
by Dominika  
Anggraeni  
Purwaningsih  
Date: 2026.01.15  
03:00:10 +07'00'

Dominika Anggraeni Purwaningsih,

S.Sn., M.Anim.

7140769670230403

Ketua Program Studi Film



22/01/26

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

9744772673230322

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ferris Janitra Gunawan  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000078137  
Program Studi : Film  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : PERAN COMPOSITOR DALAM ALUR  
KERJA *VISUAL EFFECTS* DI ARAS  
DESIGN & MOTION

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, 21 November 2025

  
(Ferris Janitra Gunawan)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Pelaksanaan Program Magang Industri (PRO-STEP) ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dan pemenuhan mata kuliah Program Magang Industri (PRO-STEP) untuk jenjang Sarjana (S1) di Program Studi Film, Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Pelaksanaan magang industri ini telah memberikan pengalaman dan wawasan yang sangat berharga dalam proses kerja nyata di industri kreatif, khususnya dalam bidang *Compositing* dan *Visual Effects* (VFX). Program magang dilaksanakan selama enam bulan, terhitung mulai tanggal 21 Juli 2025 hingga 21 Januari 2026, di PT. Arda Kreatif Teknologi (Aras Design & Motion).

Mengucapkan terima kasih kepada:

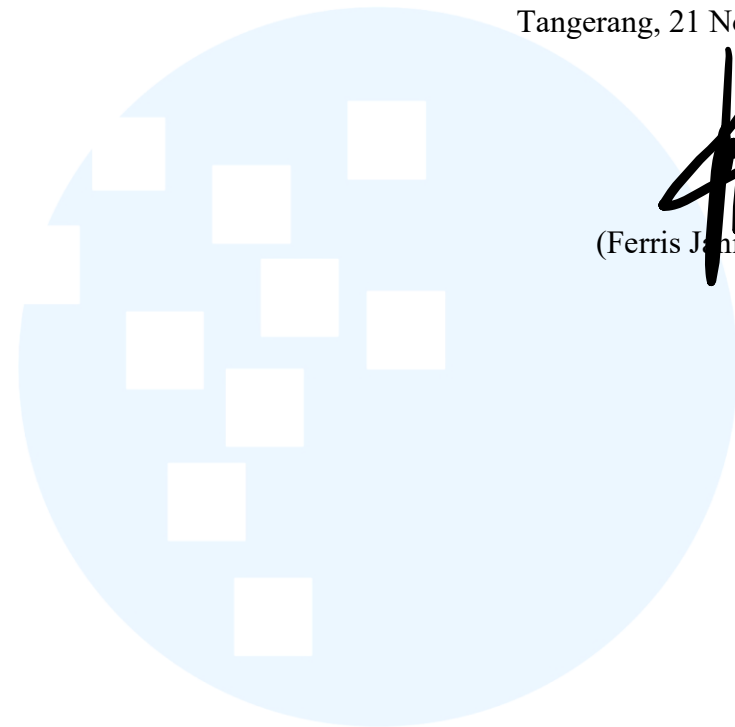
1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati demi perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri, Universitas Multimedia Nusantara, maupun

pihak-pihak lain yang membutuhkan informasi mengenai pengalaman kerja di industri *Visual Effects* dan *Motion Graphics*.

Tangerang, 21 November 2025

(Ferris Janitra Gunawan)



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERAN COMPOSITING DALAM ALUR KERJA VISUAL EFFECTS DI ARAS DESIGN & MOTION

(Ferris Janitra Gunawan)

## ABSTRAK

Laporan ini merangkum pengalaman penulis sebagai Compositor dalam Program Magang Industri (PRO-STEP) selama enam bulan (21 Juli 2025 – 21 Januari 2026) di PT. Arda Kreatif Teknologi (Aras Design & Motion), sebuah studio motion graphics dan VFX, sebagai syarat kelulusan Sarjana Seni dari Universitas Multimedia Nusantara. Penulis aktif terlibat dalam berbagai proyek komersial, seperti video musik (NFM), *Netflix opening bumper* (ANJ), dan iklan skala besar (BOG), dengan fokus utama pada *compositing* menggunakan Nuke dan Adobe After Effects, serta dukungan sesekali dalam *3D modeling* dan *2D motion design*. Meskipun menghadapi tantangan manajemen waktu akibat *overtime* dan tuntutan penguasaan cepat teknik dan perangkat lunak baru, pengalaman ini berhasil meningkatkan kemampuan teknis dan pemahaman penulis mengenai *pipeline* kerja industri. Laporan ini menyimpulkan bahwa peran *compositor* sangat penting dalam finalisasi visual proyek, dan diakhiri dengan saran untuk perbaikan persiapan magang mahasiswa.

**Kata kunci:** *Compositing, Visual Effects (VFX), Motion Graphics, Aras Design & Motion, Pipeline.*



# PERAN COMPOSITING DALAM ALUR KERJA VISUAL EFFECTS DI ARAS DESIGN & MOTION

(Ferris Janitra Gunawan)

## **ABSTRACT**

*This report summarizes the author's experience as a Compositor during the six-month Industrial Internship Program (PRO-STEP) (July 21, 2025 – January 21, 2026) at PT. Arda Kreatif Teknologi (Aras Design & Motion), a motion graphics and VFX studio, fulfilling the requirements for a Bachelor of Arts degree from Universitas Multimedia Nusantara. The author was actively involved in various commercial projects, including music videos (NFM), a Netflix opening bumper (ANJ), and large-scale advertisements (BOG), primarily focusing on compositing using Nuke and Adobe After Effects, with occasional support in 3D modeling and 2D motion design. Despite facing time management challenges due to overtime and the demand for rapid mastery of new techniques and software, this experience successfully enhanced the author's technical skills and understanding of the industry's work pipeline. The report concludes that the compositor's role is crucial in project visual finalization and ends with suggestions for improving student internship preparation.*

**Keywords:** Compositing, Visual Effects (VFX), Motion Graphics, Aras Design & Motion, Pipeline.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

|                                                         |      |
|---------------------------------------------------------|------|
| <b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....           | ii   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN</b> .....    | iv   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                         | iv   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> ..... | v    |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                             | vi   |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                    | viii |
| <b>ABSTRACT</b> .....                                   | ix   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                 | x    |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                               | xi   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                              | xii  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                            | i    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                          | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                                | 1    |
| 1.2 Maksud dan Tujuan Magang.....                       | 2    |
| 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang .....         | 2    |
| <b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....            | 3    |
| 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....                    | 3    |
| 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....                | 4    |
| <b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG</b> .....           | 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 .....                         | 9    |
| 3.2.3 Kendala yang Ditemukan .....                      | 13   |
| 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....          | 14   |
| <b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN</b> .....                  | 16   |
| 4.1 Simpulan .....                                      | 16   |
| 4.2 Saran.....                                          | 16   |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                             | 18   |

## DAFTAR TABEL

|                                            |   |
|--------------------------------------------|---|
| Tabel 2.1. Variabel Penelitian.....        | 4 |
| Tabel 3.1 Daftar tugas yang dilakukan..... | 8 |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1. Logo Aras Design & Motion .....                      | 3  |
| Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Aras design & Motion.....        | 5  |
| Gambar 2.3. DSS Golden Scroll .....                              | 5  |
| Gambar 2.4. Nightmares & Daydreams.....                          | 5  |
| Gambar 2.5 Play Next Level.....                                  | 5  |
| Gambar 3.1. Bagan alur kerja.....                                | 7  |
| Gambar 3.2 Perancangan konsep <i>Netflix</i> opening bumper..... | 9  |
| Gambar 3.3 Percobaan <i>compositing rebuild AOV</i> .....        | 10 |
| Gambar 3.4 <i>compositing styleframe</i> .....                   | 11 |
| Gambar 3.5 <i>Asset</i> kereta di iklan Bogasari.....            | 12 |
| Gambar 3.6 <i>Compositing shot 16</i> pada iklan Bogasari.....   | 13 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin ..... | 18 |
| Lampiran Form Bimbingan 1 .....                        | 20 |
| Lampiran Surat Penerimaan Magang 1 .....               | 19 |
| Lampiran MBKM 01 .....                                 | 21 |
| Lampiran MBKM 02 .....                                 | 22 |
| Lampiran MBKM 03 .....                                 | 23 |
| Lampiran MBKM 04 .....                                 | 25 |

