

Roto Artist Pada Produksi TVC Yamaha Fazzio Go Crazy Di Lineup Studio Jakarta

Dicky Dwinata^{1*}, Hery Sasongka², Dynia Fitri³

¹ Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}dikidwinata1@gmail.com, ²herysaso6@gmail.com, ³niafitri.1793@gmail.com

Abstrak

Riset dan Pengembangan Profesi ini dilaksanakan di Lineup Studio Jakarta dengan fokus pada peran Roto Artist dalam produksi Television Commercial (TVC) *Yamaha Fazzio Go Crazy*. Permasalahan utama yang dihadapi adalah kompleksitas proses rotoscoping dan clean up pada footage dengan pergerakan objek cepat, perubahan pencahayaan ekstrem, serta tuntutan deadline yang ketat. Solusi yang diterapkan meliputi penggunaan perangkat lunak profesional seperti Mocha Pro dan After Effects, penerapan standar pipeline kerja, serta koordinasi intensif dengan supervisor dan tim compositing. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi teknis dan nonteknis mahasiswa dalam bidang pascaproduksi, khususnya visual effects, serta menjembatani keterkaitan antara dunia akademik dan industri. Hasil sementara menunjukkan peningkatan keterampilan teknis penulis dalam rotoscoping dan clean up sebesar $\pm 80\%$ berdasarkan evaluasi supervisor, serta peningkatan efisiensi waktu pengerjaan shot hingga $\pm 25\%$ dibandingkan tahap awal magang. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan profesional mahasiswa dan mendukung kualitas produksi iklan televisi sesuai standar industri.

Kata Kunci: Riset dan Pengembangan Profesi, Roto Artist, Television Commercial, Pascaproduksi, Visual Effects

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta industri kreatif yang semakin pesat menuntut mahasiswa tidak hanya memiliki penguasaan teori, tetapi juga kemampuan praktis yang selaras dengan kebutuhan dunia kerja profesional. Permasalahan utama dalam pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi adalah adanya kesenjangan antara kompetensi akademik yang diperoleh di bangku perkuliahan dengan standar keterampilan teknis dan alur kerja (*workflow*) yang diterapkan di industri, khususnya pada bidang pascaproduksi film dan iklan televisi. Mahasiswa kerap menghadapi tantangan berupa keterbatasan pengalaman lapangan, kompleksitas teknologi visual effects, serta tuntutan efisiensi waktu dan kualitas kerja yang tinggi. Kondisi ini menuntut adanya solusi berupa pembelajaran berbasis praktik langsung di lingkungan industri agar mahasiswa mampu beradaptasi dengan ritme kerja profesional serta memahami standar teknis yang berlaku.

Pendidikan pada hakikatnya harus mampu mengembangkan kompetensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional (Mulyasa, 2013). Dalam konteks industri media dan periklanan, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong perusahaan untuk menerapkan strategi pemasaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya melalui pemanfaatan iklan sebagai media persuasif (Suandari, 2021). Iklan televisi atau *television commercial* (TVC) merupakan bentuk komunikasi audiovisual yang tidak hanya ditayangkan melalui televisi, tetapi juga didistribusikan melalui platform digital seperti YouTube, sehingga menuntut kualitas visual yang tinggi dan kompetitif (Latief & Utud, 2017).

Lineup Studio sebagai rumah pascaproduksi menjadi ruang profesional yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Melalui keterlibatan langsung dalam proses pascaproduksi, khususnya pada pekerjaan *online editing*, *rotoscoping*, dan *clean up*, Riset dan Pengembangan Profesi ini menawarkan solusi berupa peningkatan kompetensi teknis (*hard skills*) serta penguatan keterampilan nonteknis (*soft skills*) seperti kerja sama tim, komunikasi, dan pemecahan masalah. Pekerjaan sebanding dalam industri pascaproduksi menunjukkan bahwa peran *Roto Artist* dan editor *onlines* sangat krusial dalam menentukan kualitas akhir visual iklan dan film, sehingga pengalaman praktik langsung menjadi kebutuhan utama bagi calon profesional.

Dengan demikian, tujuan pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi ini adalah memberikan pengalaman kerja nyata di industri pascaproduksi, meningkatkan keterampilan teknis dalam bidang visual effects dan *compositing*, serta mengembangkan sikap profesional mahasiswa. Harapan yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah terciptanya lulusan yang memiliki kompetensi sesuai standar industri, mampu menjembatani dunia akademik dan dunia kerja, serta siap berkontribusi dalam pengembangan industri film dan periklanan di Indonesia.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berbasis praktik profesional di lingkungan industri pascaproduksi. Metode ini dipilih untuk menggambarkan secara sistematis tahapan kerja, penerapan metode, serta pengujian hasil kerja yang dilakukan selama proses riset dan pengembangan profesi

sebagai *Roto Artist* pada produksi *television commercial* (TVC) Yamaha Fazzio Go Crazy di Lineup Studio Jakarta. Tahapan pelaksanaan disusun secara berurutan agar proses kerja berjalan terstruktur dan sesuai dengan standar industri.

Tahapan Pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi

Tahap awal adalah tahap persiapan dan observasi. Pada tahap ini, penulis melakukan pengenalan terhadap lingkungan kerja, struktur organisasi, serta *workflow* pascaproduksi yang diterapkan di Lineup Studio. Kegiatan observasi meliputi pemahaman pipeline kerja visual effects, pengenalan perangkat lunak yang digunakan, serta penyesuaian dengan standar teknis seperti format video, resolusi, dan sistem penamaan file. Tahap ini bertujuan untuk meminimalkan kesalahan teknis pada proses produksi selanjutnya dan menjadi dasar penerapan metode kerja yang efektif.

Tahap kedua adalah tahap penerapan metode kerja pascaproduksi. Pada tahap ini, penulis terlibat langsung dalam proses *online editing* dengan fokus pada pekerjaan *rotoscoping* dan *clean up*. Metode yang diterapkan meliputi *shot breakdown*, pembuatan *mask* dan *alpha matte* secara *frame by frame*, serta penggunaan teknik *tracking* dan *edge refinement* menggunakan perangkat lunak profesional seperti *Mocha Pro* dan *After Effects*. Penerapan metode dilakukan sesuai dengan arahan supervisor dan kebutuhan *compositing*, sehingga setiap shot dapat diproses secara presisi dan konsisten.

Tahap ketiga adalah tahap pengujian dan evaluasi hasil kerja. Pengujian metode dilakukan melalui proses *review* dan *quality control* oleh supervisor dan tim *compositing*. Setiap hasil *rotoscoping* dan *clean up* dievaluasi berdasarkan ketepatan *mask*, konsistensi gerak antarframe, serta kesesuaian visual dengan kebutuhan adegan. Revisi dilakukan apabila hasil belum memenuhi standar teknis dan estetika yang ditetapkan. Tahap ini berfungsi untuk memastikan bahwa metode yang diterapkan mampu menghasilkan output visual yang layak digunakan pada tahap pascaproduksi lanjutan.

Tahap akhir adalah tahap refleksi dan pengembangan kompetensi. Pada tahap ini, penulis melakukan analisis terhadap kendala yang dihadapi serta efektivitas metode kerja yang telah diterapkan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar pengembangan keterampilan teknis dan nonteknis, sekaligus untuk menyimpulkan pencapaian pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi. Melalui tahapan ini, diharapkan pelaksanaan riset dan pengembangan profesi dapat menghasilkan pengalaman kerja yang relevan, meningkatkan kompetensi mahasiswa, serta memberikan gambaran nyata mengenai praktik profesional di industri pascaproduksi film dan iklan televisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi hasil dan pembahasan dari topik penelitian, yang bisa di buat terlebih dahulu metodologi penelitian. Bagian ini juga merepresentasikan penjelasan yang berupa penjelasan, gambar, tabel dan lainnya. Banyaknya kata pada bagian ini berkisar.

Konsep Program

Television commercial (TVC) merupakan karya audio-visual berdurasi singkat yang diproduksi sebagai media promosi dan periklanan untuk menyampaikan pesan mengenai produk, jasa, maupun gagasan tertentu melalui media televisi dan platform digital. TVC disajikan dalam bentuk rangkaian gambar bergerak yang dipadukan dengan unsur suara, musik, narasi, serta efek visual guna menyampaikan pesan secara persuasif dan efektif kepada audiens dalam durasi yang terbatas. Dalam konteks industri kreatif, TVC menjadi salah satu bentuk komunikasi visual strategis yang memiliki peran penting dalam membangun persepsi dan ketertarikan audiens terhadap suatu merek.

Dalam proses pembuatannya, TVC menerapkan prinsip-prinsip sinematografi dan komunikasi visual yang terstruktur dan terencana. Proses ini melibatkan berbagai unsur produksi, antara lain pengembangan konsep kreatif, penyutradaraan, akting, tata kamera, pencahayaan, tata suara, hingga proses penyuntingan pada tahap pascaproduksi. Melalui pengelolaan unsur-unsur tersebut secara terpadu, TVC bertujuan membangun citra merek, meningkatkan *brand awareness*, serta mendorong minat dan pengambilan keputusan audiens terhadap produk atau pesan yang disampaikan.

Riset dan Pengembangan Profesi merupakan bentuk pembelajaran lapangan yang dirancang untuk memberikan pengalaman kerja nyata sekaligus sebagai sarana persiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja profesional. Pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi di Lineup Studio bertujuan menjembatani dunia akademik dengan dunia industri, khususnya dalam bidang pascaproduksi film dan iklan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai proses pascaproduksi, mulai dari pengelolaan materi visual, pengolahan teknis, hingga penyusunan hasil akhir yang siap untuk didistribusikan.

Salah satu proyek utama dalam pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi ini adalah produksi TVC *Yamaha Fazzio Go Crazy* yang diproduksi oleh Imagine Eka Motion sebagai *production house* dengan Yamaha Indonesia sebagai klien. TVC berdurasi 1 menit 28 detik ini diproduksi sebagai media promosi komersial yang ditayangkan melalui televisi dan berbagai platform digital, serta merepresentasikan praktik nyata industri periklanan audio-visual di Indonesia.

TVC *Go Craze!* Yamaha Fazzio Hybrid menampilkan sepeda motor skutik hybrid 125 cc dengan dua pilihan warna *two-tone*, yaitu *Grayceful Pink* dan *Yolo Black*, yang dirancang untuk menarik perhatian konsumen muda, khususnya generasi Z. Konsep visual iklan menekankan desain yang stylish dengan filosofi *white canvas* yang memaknai sepeda motor sebagai media ekspresi diri, tidak semata-mata sebagai alat transportasi. Pesan kreatif tersebut diperkuat melalui kehadiran figur publik Zee

Asadel yang merepresentasikan nilai kreativitas dan kebebasan berekspresi sesuai dengan karakter personalnya, sehingga pesan utama iklan dapat tersampaikan secara kuat dan relevan kepada target audiens.

Kegiatan Yang Dilakukan

1. Konsep Program

Format Program	: Television Commercial (TVC)
Lokasi	: Ampera Raya, Jakarta Selatan, Jakarta
Durasi	: 1 menit 28 detik
Judul	: Go Crazee with Yamaha Fazzio!!
Genre	: Iklan Komersial
Penayangan	: Televisi dan platform digital

2. Konsep Produksi

Proses produksi karya audio-visual secara umum terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan memiliki peran strategis dalam menghasilkan karya yang selaras dengan konsep kreatif serta tujuan komunikasi visual. Pada penelitian ini, pembahasan difokuskan pada keterlibatan penulis dalam tahapan pra-produksi dan pascaproduksi sebagai bagian dari pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi di bidang pascaproduksi *television commercial* (TVC).

a. Pra Produksi

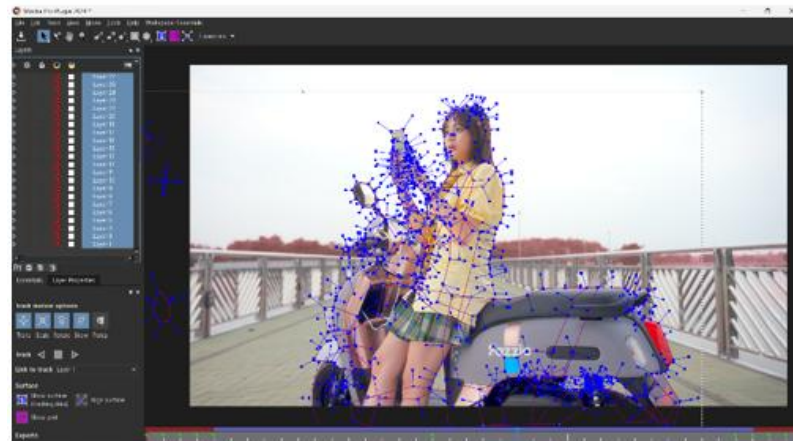
Pada tahap pra-produksi, keterlibatan tim pascaproduksi menjadi aspek penting meskipun proses utama belum memasuki tahap pengambilan gambar. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa pemahaman terhadap konsep visual, alur narasi, *storyboard*, dan *shot list* berpengaruh langsung terhadap efektivitas kerja pada tahap pascaproduksi. Tim pascaproduksi memberikan masukan teknis terkait format video, resolusi, kebutuhan *footage*, serta perencanaan efek visual agar alur kerja pascaproduksi dapat berjalan secara efisien. Selain itu, koordinasi dengan sutradara dan tim produksi dilakukan untuk mengidentifikasi adegan yang memerlukan *visual effects* (VFX), menentukan jenis efek yang akan diterapkan, serta menganalisis tingkat kompleksitas setiap shot. Berdasarkan hasil pengamatan, perencanaan yang matang pada tahap pra-produksi mampu meminimalkan revisi teknis dan mempercepat proses penyelesaian VFX pada tahap berikutnya.

b. Pasca Produksi

Tahap pascaproduksi merupakan fase akhir dalam proses pembuatan film maupun *television commercial* (TVC) yang berperan penting dalam menentukan kualitas visual dan naratif karya audio-visual. Pada tahap ini, seluruh *footage* hasil produksi disusun dan disempurnakan melalui proses penyuntingan gambar, penataan alur cerita, penambahan musik dan efek suara, penerapan *visual effects* (VFX), *color grading*, hingga *audio mixing*. Selain itu, pembuatan *opening* dan *closing credit* serta penyesuaian format akhir dilakukan sesuai dengan kebutuhan media distribusi. Berdasarkan hasil pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi, tahap pascaproduksi terbukti menjadi penentu utama dalam menyatukan seluruh elemen visual dan audio agar membentuk kesatuan karya yang utuh, koheren, dan menarik bagi audiens.

Dalam kegiatan ini, penulis berperan sebagai *Rotoscoping Artist* yang bertanggung jawab pada proses pemisahan objek dari latar belakang sebagai bagian dari kebutuhan VFX dan *compositing*. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa peran tersebut memiliki tingkat kompleksitas tinggi dan menuntut ketelitian visual serta konsistensi teknis. Proses kerja yang dilakukan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga membutuhkan pemahaman terhadap kebutuhan alur *online editing* dan tahapan lanjutan pada proses *compositing*.

Pada kegiatan *rotoscoping*, penulis menerapkan teknik pemisahan objek melalui proses *masking frame by frame* untuk menghasilkan *alpha matte* yang presisi. Tahap awal diawali dengan *shot breakdown*, yaitu pengelompokan shot berdasarkan durasi, tingkat kompleksitas pergerakan objek, serta tenggat waktu penyelesaian. Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa perencanaan shot yang sistematis mampu meningkatkan efisiensi kerja dan meminimalkan kesalahan teknis pada tahap selanjutnya. Setelah itu, dilakukan proses *import footage* ke dalam perangkat lunak *rotoscoping* dengan memastikan kesesuaian format, resolusi, dan *frame rate* sesuai standar produksi. Ketepatan pengaturan teknis pada tahap ini terbukti berpengaruh terhadap stabilitas hasil *rotoscoping* dan mencegah terjadinya *frame mismatch* maupun distorsi visual.



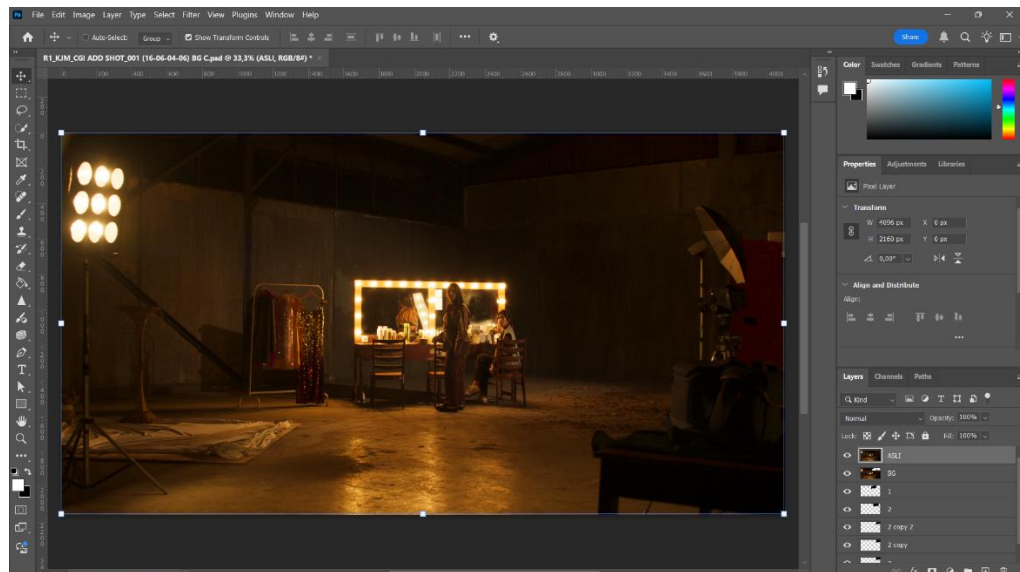
Gambar 1. Rotoscoping menggunakan software mocha
(Sumber: Dicky Dwinata, 2025)

Tahap *masking* menjadi inti dari proses rotoscoping, di mana penulis membentuk garis *spline* yang mengikuti kontur objek secara presisi. Objek dibagi ke dalam beberapa bagian yang memiliki pergerakan independen, seperti kepala dan anggota tubuh, guna mempermudah penyesuaian gerak serta proses revisi. Selanjutnya, penerapan *tracking* dilakukan untuk mengikuti pergerakan objek dan kamera, sehingga mengurangi beban kerja manual dan meningkatkan akurasi hasil. Proses ini kemudian disempurnakan melalui *edge refinement* dengan teknik *feathering* untuk menghasilkan transisi tepi objek yang halus dan natural. Tahap akhir rotoscoping dilakukan melalui *rendering alpha matte*, yang menghasilkan saluran transparansi sebagai elemen utama dalam proses *compositing*. Sebelum dikirim ke tahap berikutnya, seluruh hasil rotoscoping melalui proses *quality control* oleh supervisor guna memastikan konsistensi mask, kestabilan gerak antarframe, serta kesesuaian dengan standar estetika dan teknis studio.



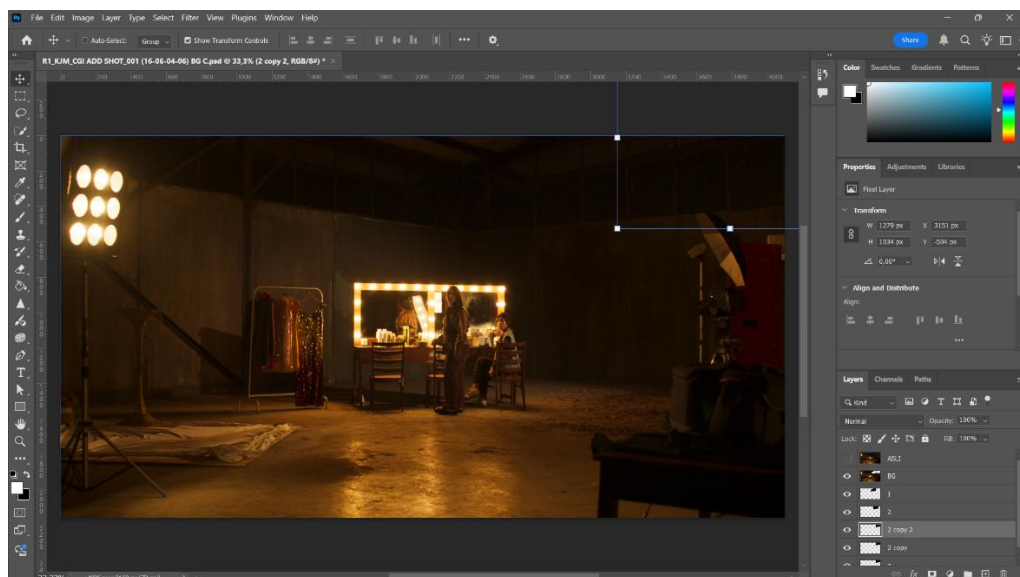
Gambar 2. Hasil rotoscoping mocha.
(Sumber: Dicky Dwinata, 2025)

Selain rotoscoping, penulis juga terlibat dalam proses *clean up* sebagai bagian dari pekerjaan VFX. *Clean up* bertujuan untuk menghilangkan atau memperbaiki elemen visual yang tidak diinginkan agar tampilan gambar menjadi bersih, konsisten, dan mendukung kebutuhan naratif. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa teknik *paint out*, *clone*, *patching*, dan *frame-by-frame retouching* mampu memperbaiki elemen visual tanpa mengganggu kontinuitas adegan. Salah satu contoh penerapan *clean up* adalah penghapusan tembok pada sisi kanan frame yang kemudian disesuaikan dengan sisi kiri melalui penambahan elemen jendela. Proses ini dilakukan dengan mengambil referensi visual dari area sekitar, sehingga hasil modifikasi menyatu secara alami dari segi tekstur, warna, dan pencahayaan.



Gambar 3. Fotage sebelum di clean up
(Sumber: Dicky Dwinata, 2025)

Hasil akhir dari proses *clean up* menunjukkan bahwa elemen visual yang dimodifikasi tidak terdeteksi secara kasat mata dan tetap mempertahankan realisme adegan. Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan pada tahap pascaproduksi ini menunjukkan bahwa kombinasi antara ketelitian teknis, pemahaman alur kerja VFX, serta koordinasi dengan tim *online editing* dan *compositing* menjadi faktor kunci dalam menghasilkan kualitas visual TVC yang sesuai dengan standar profesional industri pascaproduksi.



Gambar 4. Fotage setelah di clean up
(Sumber: Dicky Dwinata, 2025)

Kendala dan Solusi

Dalam pelaksanaan proses rotoscoping di lingkungan studio pascaproduksi, berbagai kendala ditemukan yang berpengaruh terhadap efisiensi alur kerja serta kualitas visual hasil akhir. Kendala tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam aspek teknis, artistik, dan manajerial yang saling berkaitan dalam keseluruhan *pipeline* efek visual. Dari sisi teknis, kompleksitas pergerakan objek, perubahan pencahayaan yang ekstrem, serta keberadaan *motion blur* yang tinggi menjadi tantangan utama dalam menjaga konsistensi bentuk *mask* pada setiap *frame*. Kondisi tersebut diperparah oleh keterbatasan resolusi *footage*, yang menyulitkan proses identifikasi batas objek secara presisi dan menuntut penyesuaian manual yang lebih intensif, sehingga berdampak pada peningkatan durasi pengerjaan.

Pada aspek artistik, kendala terutama muncul dalam upaya mempertahankan kesan visual yang alami pada hasil rotoscoping. Proses *edge refinement* dan penerapan *feathering* memerlukan tingkat kehalusan yang tepat agar objek tidak tampak terpisah secara artifisial dari latar belakang saat memasuki tahap *compositing*. Selain itu, perbedaan interpretasi visual

antar *artist* terkait tingkat *softness* tepi objek berpotensi menimbulkan inkonsistensi kualitas antar *shot*, yang dapat memengaruhi keseragaman estetika keseluruhan karya.

Sementara itu, dari sudut pandang manajerial, kendala yang dihadapi berkaitan dengan penjadwalan produksi yang ketat serta distribusi beban kerja yang belum sepenuhnya merata. Tingginya intensitas revisi dari departemen lain, khususnya *VFX supervision*, turut memperpanjang waktu pengerjaan. Di samping itu, koordinasi antar departemen yang kurang optimal berpotensi menimbulkan kesalahan komunikasi, seperti perbedaan versi *file* atau ketidakkonsistenan *naming convention*, yang berdampak pada efisiensi alur kerja pascaproduksi.

Sebagai upaya penyelesaian terhadap berbagai kendala tersebut, diterapkan sejumlah strategi yang bersifat teknis, artistik, dan manajerial. Secara teknis, penggunaan perangkat lunak profesional yang terintegrasi dalam *pipeline* pascaproduksi, seperti *After Effects*, *Mocha Pro*, dan *Nuke*, terbukti mampu meningkatkan efisiensi dan akurasi kerja melalui fitur *planar tracking* dan *motion blur interpolation*, sehingga kebutuhan koreksi manual dapat diminimalkan. Selain itu, penerapan *template* standar *mask* serta *feathering preset* membantu menjaga konsistensi hasil rotoscoping antar *shot*.

Dari sisi artistik, pemahaman terhadap prinsip pencahayaan dan perspektif visual menjadi faktor penting dalam menghasilkan *mask* yang menyatu secara natural dengan *footage* asli. Pelaksanaan sesi *review* rutin antar anggota tim juga berperan dalam mengidentifikasi potensi ketidaksempurnaan sejak tahap awal, sebelum memasuki proses *quality control*. Adapun secara manajerial, perencanaan jadwal produksi yang lebih terstruktur serta distribusi beban kerja yang seimbang menjadi solusi utama untuk mengurangi tekanan waktu dan meningkatkan efektivitas koordinasi tim. Dengan penerapan strategi tersebut, proses rotoscoping diharapkan dapat berlangsung secara lebih efisien dan menghasilkan keluaran visual yang memenuhi standar kualitas industri pascaproduksi.

KESIMPULAN

Pelaksanaan magang sebagai *Rotoscoping Artist* di Lineup Studio memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan penulis dalam proses pascaproduksi *visual effects*, khususnya pada aspek teknis rotoscoping serta dinamika kerja dalam tim *VFX* profesional. Berdasarkan hasil pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi, dapat disimpulkan bahwa proses adaptasi awal terhadap *pipeline* kerja, struktur folder proyek, serta standar teknis penamaan dan pengelolaan *file* menjadi tantangan utama yang memengaruhi efektivitas kerja pada tahap awal magang. Kendala tersebut berdampak pada terjadinya kesalahan teknis serta meningkatnya intensitas revisi, terutama ketika hasil rotoscoping belum sepenuhnya sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan pada tahap kompositing lanjutan.

Selain kendala teknis, tantangan juga muncul pada aspek komunikasi profesional, khususnya dalam memahami arahan supervisor dan kebutuhan teknis kompositor terkait tingkat presisi *masking*, konsistensi tepi objek, serta kestabilan gerak antar *frame*. Tekanan *deadline* yang ketat turut menuntut penulis untuk meningkatkan ketelitian visual dan manajemen waktu, terutama pada pengerjaan *shot* dengan jumlah *frame* yang besar dan tingkat kompleksitas tinggi. Namun demikian, kondisi tersebut secara tidak langsung membentuk disiplin kerja, ketangguhan mental, serta kesadaran akan pentingnya koordinasi dan komunikasi yang efektif dalam lingkungan kerja *VFX*.

Secara keseluruhan, pengalaman magang ini menegaskan bahwa rotoscoping bukan sekadar proses teknis pemisahan objek dari latar belakang, melainkan tahapan krusial yang sangat menentukan kualitas akhir proses kompositing dan hasil visual secara keseluruhan. Melalui keterlibatan langsung dalam proyek profesional, penulis memperoleh pemahaman komprehensif mengenai standar kualitas industri, alur kerja kolaboratif, serta tanggung jawab profesional dalam produksi *visual effects*. Dengan demikian, kegiatan Riset dan Pengembangan Profesi di Lineup Studio tidak hanya memperkaya kompetensi teknis penulis, tetapi juga menjadi bekal penting dalam pengembangan karier di bidang *VFX* serta diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau calon praktisi yang ingin menekuni bidang rotoscoping dan pascaproduksi visual efek.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi dalam pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi hingga penyusunan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pimpinan dan seluruh tim Lineup Studio yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan magang, serta membagikan ilmu, pengalaman, dan arahan profesional selama proses pembelajaran di lingkungan kerja pascaproduksi visual efek.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada supervisor dan rekan-rekan tim *visual effects* yang telah memberikan bimbingan teknis, masukan konstruktif, serta umpan balik yang sangat berarti dalam meningkatkan kualitas hasil kerja dan pemahaman penulis terhadap standar industri. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing dan pihak Program Studi yang telah memberikan arahan akademik, motivasi, serta dukungan administratif selama pelaksanaan Riset dan Pengembangan Profesi dan penulisan jurnal ini.

Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi selama proses magang dan penyusunan karya ilmiah ini. Semoga hasil dari Riset dan Pengembangan Profesi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dunia akademik, serta industri pascaproduksi dan *visual effects* di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Latief, Rusman dan Utud, Yusiati. (2017). *Kreatif Siaran Televisi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.