



Peningkatan Kompetensi Alur Kerja Pascaproduksi Film pada Siswa SMK Melalui Workshop Asisten Editor

Muhammad Akbar^{*1}, Erwin Windu Pranata², Kenmada Widjajanto³, Atalia Praratya⁴

¹⁻⁴Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Widyatama, Bandung, Indonesia

Correspondence: E-mail: akbar.4843@widyatama.ac.id

ABSTRAK

Efisiensi tahap pascaproduksi film sangat bergantung pada persiapan mendetail pada fase Offline Editing, namun sering kali terjadi kesalahpahaman antara peran kreatif Editor dan peran teknis Asisten Editor dalam pendidikan vokasi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa jurusan Produksi Film di SMKN 5 Bandung melalui workshop yang memfokuskan pada peran Asisten Editor sesuai standar SKKNI dan model Teaching Factory (TEFA). Metode pelaksanaan terdiri dari tiga tahapan: pemaparan landasan konseptual, pelatihan keterampilan teknis (data organizing, transcoding, dan assembly), serta evaluasi dan penyediaan sumber daya pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan relevansi yang sangat tinggi dengan kebutuhan industri, di mana 73,9% peserta menyatakan materi sangat relevan. Respons peserta workshop terhadap kegiatan menunjukkan respons positif, dengan rincian persentase (sangat setuju; setuju) pada aspek: pemahaman pemisahan tanggung jawab kerja asisten editor (25%; 33,33%), kemampuan teknis manajemen data (29,2%; 45,8%), serta kemampuan assembly (16,7%; 54,2%). Kesiapan ini memungkinkan kelanjutan program ke tahap offline editing bersama editor utama. Kesimpulannya, program ini efektif dalam mempersiapkan siswa untuk memenuhi kualifikasi KKNi Level 2 dan 3.

ARTICLE INFO

Riwayat Artikel:

Diterima 12 Maret 2026

Revisi Diterima 17 April 2026

Diterima 27 April 2026

Tersedia online untuk pertama
29 April 2026

Tanggal Publikasi 01 Mei 2026

Kata Kunci:

Alur kerja Pascaproduksi Film;

Tahap Editing Offline;

Peran Asisten Editor film;

Pendidikan Vokasi;

Teaching Factory.

Improving Vocational Student's Competency in Film Post-Production Through an Assistant Editor Workshop

Muhammad Akbar^{*1}, Erwin Windu Pranata², Kenmada Widjajanto³, Atalia Praratya⁴

¹⁻⁴Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Widyatama, Bandung, Indonesia

Correspondence: E-mail: akbar.4843@widyatama.ac.id

ABSTRACT

The efficiency of the film post-production stage heavily relies on detailed preparation during the offline editing phase; however, misunderstandings often arise regarding the creative role of the Editor and the technical role of the Assistant Editor within vocational education. This community service initiative aims to enhance the competence of Film Production students at SMKN 5 Bandung through a workshop focusing on the Assistant Editor's role in alignment with the SKKNI standards and the Teaching Factory (TEFA) model. The implementation method comprised three stages: presentation of the conceptual framework, technical skills training (data organizing, transcoding, and assembly), and evaluation along with the provision of learning resources. The results of this initiative demonstrate high relevance to industry needs, with 73.9% of participants stating that the material was highly relevant. The participants' responses to the workshop were positive, with the percentage breakdown (strongly agree; agree) across the following aspects: understanding the division of work responsibilities for assistant editors (25%; 33.33%), technical data management capabilities (29.2%; 45.8%), and assembly skills (16.7%; 54.2%). This readiness enables the continuation of the program into the offline editing phase alongside the main editor. In conclusion, this program is effective in preparing students to meet the KKN Level 2 and 3 qualifications.

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received

12 March 2026

First Revised 17 April 2026

Accepted 27 April 2026

First Available online

29 April 2026

Publication Date 01 May 2026

Keyword:

Film Post-Production Workflow;

Offline Editing;

Assistant Editor Role;

Vocational Education;

Teaching Factory.

1. PENDAHULUAN

Proses penciptaan karya film meliputi proses yang kompleks dan melibatkan beberapa tahap yang dapat dibagi menjadi 5 bagian: *Script Development*, Pra-produksi, Produksi, Pascaproduksi dan Distribusi (Firdaus et al., 2024), kemampuan dalam menguasai tahap-tahap tersebut menjadi acuan utama agar sebuah karya film dapat terlaksana secara efisien dan efektif (Rea, 2025). dari kelima tahap tersebut, tahap Pascaproduksi menjadi penentu bagaimana film menjadi sebuah karya yang utuh untuk dipresentasikan ke khalayak (Barade, 2023), didalamnya terdapat tahap *Editing*, tahap fundamental yang mempengaruhi pada kualitas dan kesuksesan sebuah film dalam menyajikan pengalaman menonton film di ruang bioskop (Astriawati et al., 2022).

Tanggung jawab editing berada di tangan Editor Utama film atau Main Editor (ME), profesi yang menuntut keahlian khusus dalam membangun cerita secara kreatif dan estetik, meningkatkan dramatisasi, menjaga struktur naratif skenario film yang mengacu pada visi penyutradaraan (Sabatini et al., 2025). Tugas ini terbangun oleh pengalaman panjang dalam membuat banyak keputusan *cutting* film baik itu secara kreatif dan intuitif, membentuk suatu pola berpikir editor yang disebut Editing Thinking (Pearlman, 2025, 232). pola pikir tersebut membedakan kemampuan Editor membangun *pace* dan ritme naratif (Bowen, 2024). Berdasarkan beban kerja kreatif yang diemban Editor maka ia tidak dapat diberikan beban administratif dan manajemen data teknis editing itu sendiri, hal ini menandakan bahwa editor menjadi salah satu okupasi yang bekerja di tahap pascaproduksi (Medvedieva & Kuksa, 2024), selain itu masih banyak lagi divisi-divisi yang melibatkan kebutuhan koordinasi teknis diluar tanggung jawab kreatif seorang editor, salah satu tanggung jawab teknis tersebut diberikan kepada jabatan Asisten Editor (Caballero & Sora-Domenjó, 2024).

Asisten Editor memantau alur kerja *editing* paling awal yaitu *Offline Editing*, mencakup beberapa tahap sebagai berikut: *Data Acquisition*, *Ingestion*, *Assembly*, *Rough cut*, dan *final cut (picture lock)*, termasuk aspek-aspek lain pada pascaproduksi, administrasi data, peralatan yang dibutuhkan, dan memeriksa kelengkapan editing (Lennon, 2021, 117). Tahap terpenting pada *offline editing* adalah *Assembly*, seorang AE bertugas menyusun shots terbaik (*good takes*) secara kronologis, mengacu pada nomor scene dan shot yang tercatat pada script dan shooting reports (Castillo et al., 2021), persiapan yang membutuhkan ketelitian ini akan membantu ME untuk memulai proses kreatif nya dalam tahap *rough-cut*, seluruh material editing telah tersusun rapi, mudah diakses dan bebas dari kerumitan teknis.

Proses menjembatani antara kebutuhan industri dan pendidikan vokasi, Pemerintah Republik Indonesia mencanangkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) untuk Produksi Film dan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) untuk Editing Film (Hertanto, 2026). Standarisasi ini menyediakan landasan untuk pengembangan sumber daya manusia yang diimplementasikan pada pendidikan dan sertifikasi kompetensi (Haqqu, 2025). Strategi ini dilaksanakan pada pendidikan vokasi tingkat Sekolah Menengah Kejuruan dalam pengaplikasian Teaching Factory (TEFA) (Wahyuni et al., 2025) yang mengacu pada SKKNI, mereplikasi produksi di lingkungan industri nyata (Pramudito et al., 2025).

TEFA dan SKKNI menjadi acuan bagi Jurusan Produksi Film dan Televisi SMKN 5 (PF) bekerja sama dengan Program Studi Produksi Film dan Televisi (FTV UTama) melalui Biro Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P2M) Universitas Widyatama dalam pelaksanaan Workshop Asisten Editor dalam alur kerja Pascaproduksi yang hanya berfokus pada tahap *offline editing*.

Workshop ini dilaksanakan mempertimbangkan masalah yang dihadapi di PF SMKN 5 Bandung, berdasarkan wawancara dengan salah satu guru yang mengajar mata pelajaran Editing, pembelajaran masih berfokus pada pengetahuan dasar *foldering* dan *software editing*

Adobe Premiere Pro, sehingga kurangnya pemahaman alur kerja pascaproduksi yang berawal dari kesalah pemahaman atas peran kerja Editor dan Asisten Editor, alur kerja *offline editing*, manajemen data, *camera report*, *sound report*, hingga *assembly*.

Asisten Editor secara definitif sangat selaras dan dapat diimplementasikan dalam program pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Ismatulloh et al. 2023), yang ditujukan untuk menghasilkan lulusan dengan kualifikasi Level 2 dan Level 3 Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), sehingga workshop ini mampu memberikan keahlian dalam menguasai teknik manajemen dan pengelolaan data (struktur folder, *Binning* dalam software editing), menyelaraskan kurikulum PF SMKN 5 Bandung dengan standar industri (seperti yang diatur dalam SKKNI) dan mewujudkan lingkungan pembelajaran yang profesional TEFA (Teaching Factory).

Pencapaian tahap pascaproduksi film yang efisien bersandar pada persiapan dan pengelolaan yang mendetail pada tahap Offline Editing, maka Tulisan ini membagi rumusan masalah diantaranya:

1. Membagi cakupan pekerjaan dari peran Asisten Editor yang secara spesifik mengerjakan teknis administrasi data / materi hasil syuting (*dailies*) hingga melaksanakan *Assembly* dalam tahap *offline editing*, agar Editor dapat berfokus pada tanggung jawab kreatif pada Narasi, struktur dramatik dan ritme.
2. Seberapa efektif praktek yang berbasis pada TEFA di PF SMKN 5 Bandung melalui workshop ini sehingga menambah kemampuan siswa dalam mengelola *dailies* sebagai Asisten Editor yang mengacu pada skema KKNI Produksi film dan SKKNI untuk Editing Film.
3. Dalam konteks pendidikan vokasi di SMK, tantangan teknis apa saja yang dihadapi dalam penguasaan teknik pascaproduksi (*continuity*, pengelolaan file/folder, dan penggunaan dokumen *camera report* dan *sound reports*) dan pemahaman pada istilah-istilah pada tahap Offline Editing ini sangat penting dalam meminimalisir kesalahan pada pascaproduksi.

Berdasarkan rumusan masalah, Workshop ini memiliki tujuan yang diantaranya adalah:

1. Membagi batas pekerjaan teknis Asisten Editor yang spesifik pada administrasi syuting (Unit Kompetensi: Melakukan Administrasi Materi Hasil Syuting – R.90CUT00.006.2), eksekusi kronologis dari *dailies* (Unit Kompetensi: Menyiapkan Pelaksanaan Pekerjaan Assembly - R.90CUT00.008.1) dan membedakan dengan tugas Film Editor utama yang berada di level
2. Memberikan bahan evaluasi pada proses belajar mengajar di PF SMKN 5 Bandung termasuk bagaimana workshop ini memberi pengaruh pada TEFA yang dapat membantu siswa mempersiapkan kompetensi teknis dasar dalam pascaproduksi, terutama pengelolaan data sebagai Asisten Editor pada SKKNI level 2 dan level 3.
3. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa selama menjalankan prosedur alur kerja *offline editing* seperti menginterpretasi *camera* dan *sound report*, penyusunan struktur file dan pengelolaan data, kemudian merekomendasikan pengembangan kurikulum dalam meminimalisir kendala-kendala tersebut.

Workshop Offline Editing dengan okupasi Asisten Editor ini di batasi oleh beberapa aspek diantaranya:

1. Batasan Profesi, Workshop ini membatasi peran Asisten Editor (AE) yang berfokus pada aspek-aspek teknis dan administratif pada alur kerja pascaproduksi film, sedangkan peran pembuat keputusan kreatif dan analitis (narasi, ritme, *pace*, struktur dramatik) (Muflikhun et al., 2023) yang dimiliki oleh Main Editor (ME) tidak di menjadi bagian dari workshop ini.

2. Batasan Prosedural: Workshop ini berfokus secara khusus pada alur kerja Offline Editing, termasuk tahap manajemen data dan pengelolaan teknis data sesuai SKKNI editing film diantaranya:
 - a. Mengimplementasikan structuring dan pengelolaan material (*organizing/binning*) dalam sistem Non-Linear Editing (Unit Kompetensi R.90CUT00.006.2 tentang Melakukan Administrasi Materi Hasil Syuting).
 - b. Melaksanakan administrasi data dan *ingestion* (Melakukan Administrasi Materi Hasil Syuting).
 - c. Membuat proxy untuk mengoptimalkan kerja editing dari ukuran data yang besar,
 - d. Melaksanakan penyusunan shots yang terpilih atau disebut proses Assembly.
3. Batasan Institusional (SMKN 5 Bandung dan TEFA), workshop ini dilaksanakan secara instruksional yang diikuti oleh siswa kelas X Jurusan Produksi Film dan Televisi (PF) dan efisiensi penggunaannya pada TEFA model yang dapat mewakili keahlian di taraf Industri.
4. Batasan standarisasi Kompetensi: seluruh kegiatan workshop diselaraskan dengan kriteria berdasarkan KKNi Produksi film, SKKNI Editing Film.

2. METODE

Pelaksanaan workshop offline editing secara dalam alur pascaproduksi sebagai asisten editor terdiri dari tiga tahap, sebagai berikut:



Diagram 1. Alur Pelaksanaan Workshop Sebagai Asisten Editor

1. Landasan Konseptual dan Standarisasi

Tahap ini memfokuskan pada konteks profesional yang dibutuhkan dalam industri film dengan mengenalkan alur pascaproduksi secara komprehensif dan divisi-divisi yang terlibat di dalamnya (Arieffansyah, 2023), termasuk membedakan antara profesi asisten editor dan editor.

2. Workshop Keterampilan teknis Offline Editing.

Tahap ini terdiri dari proses praktek teknis awal pada alur pascaproduksi, dengan menjadi asisten editor 1 pada tahap offline editing, siswa berada di depan komputer sambil melaksanakan Data Organization (Foldering/Bin Management), Media Preparation (Transcoding/Proxy), Logging and Assembly (Alyatalatthaf, 2022), yang dipandu oleh para penulis yang terlibat selaku pemateri dan pelaksana PKM.

3. Tahap Pengembangan Profesional dan Penyediaan Sumber Daya

Tahap mengevaluasi pekerjaan siswa sebagai Asisten Editor meliputi penilaian capaian siswa Assembly dalam offline editing, penyediaan sumber pendukung pembelajaran (Saparuddin & Kaswar, 2022) yang didapat digunakan oleh guru dan siswa PF SMKN 5 Bandung, diantaranya; Modul, slide presentasi, bagan alur kerja pascaproduksi, klip video dan audio beserta dokumen produksi berupa *cam & sound report*.

Tabel 1. langkah langkah Kegiatan

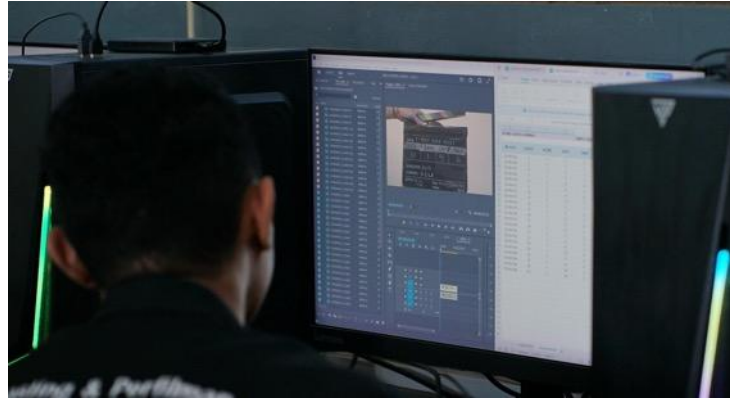
Kegiatan	Pelaksana	Tahap Kegiatan
I. Landasan Konseptual dan Standardisasi Pemaparan Alur Kerja (<i>Workflow</i>) Pascaproduksi, Diferensiasi Peran (Editor dan Asisten Editor).	Muhammad Akbar.	± 1 Jam Pertama (Sesi Teori) ± 30-60 Menit (Memaparkan alur kerja dan profesi), Fokus pada tugas Assistant Editor 1 (teknis) dan Editor (cerita/kreatif). Ditekankan pentingnya K3LH, kerjasama, dan kolaboratif.
II. Keterampilan Teknis (<i>Offline Editing</i>) 1. Pengaturan Data Proyek (<i>Organizing</i> dan <i>Folding</i>) 2. Membaca Laporan Syuting dan Seleksi Good Take 3. Sinkronisasi Audio (<i>Audio Syncing</i>) dan <i>Assembly</i> 4. <i>Penjelasan Proxy</i> dan <i>Transcoding</i>	Muhammad Akbar, Erwin Windu Pranata, Anggota Mahasiswa.	Sesi Praktik (Dilanjutkan setelah istirahat siang) <i>New project</i> dan mengatur <i>folding</i> di luar dan <i>bin</i> di dalam <i>Premiere Pro</i> agar rapi. Membaca Camera Report dan Sound Report (file Excel) sebagai acuan untuk memilih shot dan take yang good. Melakukan sinkronisasi audio dan menyusun potongan shot (<i>assembly</i>) sesuai urutan kronologis cerita/skenario. Penjelasan mengenai perlunya mengubah file besar menjadi proxy files agar proses editing (khususnya untuk <i>offline editing</i>) berjalan lancar.
III. Pengembangan Profesional dan Sumber Daya 1. Penyediaan Akses Materi. 2. Evaluasi	Kenmada Widjanto, Atalia Praratya, Anggota Mahasiswa, Guru dan Siswa-siswi.	Sepanjang & Akhir Kegiatan Pembagian Modul, PPT, dan <i>footage</i> melalui <i>link</i> agar peserta dapat belajar kapan saja. Evaluasi akan dilakukan oleh pemateri sendiri di akhir kegiatan. Survey Google form..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-langkah Kegiatan.

Berikut ini pemaparan dari hasil pelaksanaan workshop Pascaproduksi pada fase *offline editing* dengan peran Asisten Editor yang dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2025 di Jurusan Produksi Film dan Televisi SMKN 5 Bandung, yang dihadiri oleh guru dan 30 orang siswa kelas X. Siswa menggunakan aset data dari sebuah film pendek berjudul "Si Dodi di Sore Hari" yang

disediakan pemateri, terdiri dari klip video, klip audio, *Shot List*, *camera report*, *sound report*, skenario film, *call sheet*.



Gambar 1. Siswa memeriksa Data klip Video, Klip Audio beserta Cam Report dan Sound Report yang disediakan pemateri

a. Landasan Konseptual dan Standarisasi.

Sesi ini dimulai dengan menjelaskan peran penting tahap editing, tahap dimana hasil produksi menjadi sebuah kesatuan utuh cerita yang akan dinikmati oleh penonton, kemudian siswa diberikan penjelasan secara mendalam tentang alur pascaproduksi, tahap-tahap yang dijelaskan antara lain: *Acquisition*, *Ingestion*, *Assembly*, *Offline Editing* (*Rough Cut*, *Fine Cut*, *Final Cut*, *Picture Lock*), *Online Editing* (*VFX*, *Color Grading*, *Sound Design*), *Mastering*, dan *Delivery*. Sesi ini juga dijelaskan perbedaan Editor dan Asisten Editor; Editor bertanggung jawab dengan kreatifitas penceritaan film, ritme dan dampak emosi yang akan diterima penonton, sedangkan Asisten Editor bertanggung jawab pada teknis alur kerja pascaproduksi, manajemen data hingga *Assembly*, kemudian dijelaskan pula profesi lain yang berada dalam alur pascaproduksi seperti Post-Producer, Digital Imaging Technician (DIT), Colorist, VFX Supervisor, VFX Editor, Sound editor, Sound Designer, Music Composer, tahap ini menekankan bahwa pekerjaan Pascaproduksi tidak dilaksanakan oleh satu orang.



Gambar 2. Pengenalan Alur Pascaproduksi



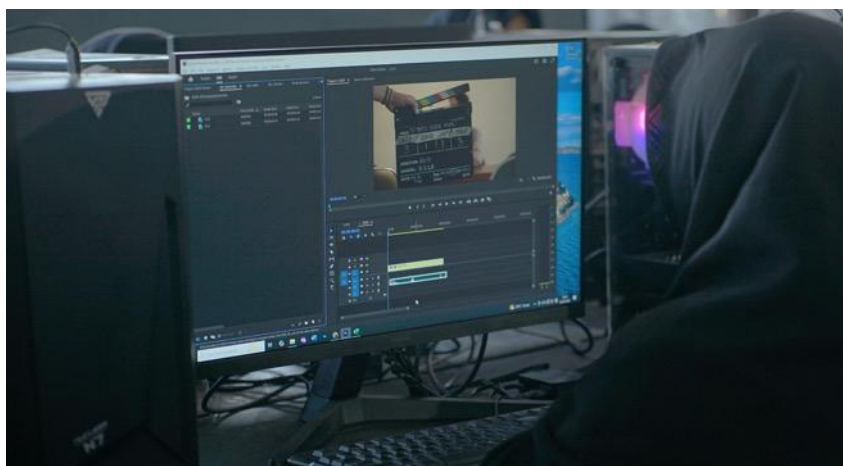
Gambar 3. Suasana Workshop

b. Keterampilan Teknis (Offline Editing)

Tahap ini difokuskan pada pengimplementasian protokol manajemen data, sebagai asisten editor, berikut ini tahap-tahap keterampilan teknis yang telah dilaksanakan:

1. Organizing: Siswa Siswi mengelola seluruh data video, audio, dokumen (Call Sheets, Camera report dan sound report), dan file project editing, dalam satu folder terstruktur, tahap ini akan menjaga integritas manajemen data dalam alur kerja pascaproduksi.
2. Membuat file Project: membuat file Project pada software (Non-Linear Editing) bernama Adobe Premiere Pro. disimpan pada subfolder "Projects" di dalam folder utama bernama "Si Dodi di Sore Hari".
3. Bin Management: Seluruh clip video dan audio diimpor sesuai nama bin (*binning*) pada tab Project Adobe Premiere bernama 'Kamera' dan 'Audio', untuk menjaga susunan dan penamaan struktur folder pada direktori.
4. Membaca Production Reports: siswa mempelajari dokumen produksi, antara lain: *Camera Report* dan *Sound Report* berbentuk file .xls, kemudian melakukan *logging* yaitu memilih data video dan audio berstatus "Good Takes".
5. *Transcoding* ke file Proxy: siswa melakukan simulasi *transcoding* data video yang memiliki kualitas RAW dengan ukuran data yang besar berdasarkan *bitrate* dan *bit depth* tinggi dari kamera sinema seperti ARRI atau Blackmagic cinema camera) menjadi file Proxy yang lebih ringan. Workshop ini hanya mensimulasikan proses transcoding, namun tidak menggunakan file RAW sebenarnya melainkan file .MP4 dengan codec H.264, cara ini diputuskan demi efisiensi proses workshop.
6. File Proxy: dan lebih memfokuskan tujuan dari file Proxy tersebut yaitu untuk meringankan beban kerja komputer yang digunakan Editor, sehingga dapat mengedit dengan mulus dan *real-time* tanpa mengalami *lagging* akibat file (*native/original*) yang terlalu besar dan berat ketika melakukan preview hasil *Cutting*. sehingga tahap ini dapat memberikan kesempatan siswa apabila ingin mengedit film tanpa harus memiliki komputer dengan spek tinggi.
7. *Audio Synchronization*: setelah Proxy selesai, tahap berikut yaitu melaksanakan sinkronisasi klip video dari kamera dengan klip audio yang direkam dari *audio recorder* (Zoom tracks), dengan acuan *clap* dari slate.
8. Assembly: Setelah seluruh shot sudah tersinkronisasi dengan audio, para siswa melakukan pengurutan shot secara kronologis mengacu pada skenario film dan shotlist yang dibagi berdasarkan *scene* dan *shot* di dalam nya.
9. Penjelasan *Assembly* dan *Rough Cut*: Pemateri memberikan penjelasan dalam bentuk penekanan perbedaan tahap Assembly yang hanya berfokus pada penyusunan shot secara kronologis yang dilaksanakan oleh Asisten Editor, sedangkan *Rough Cut* ditekankan pada

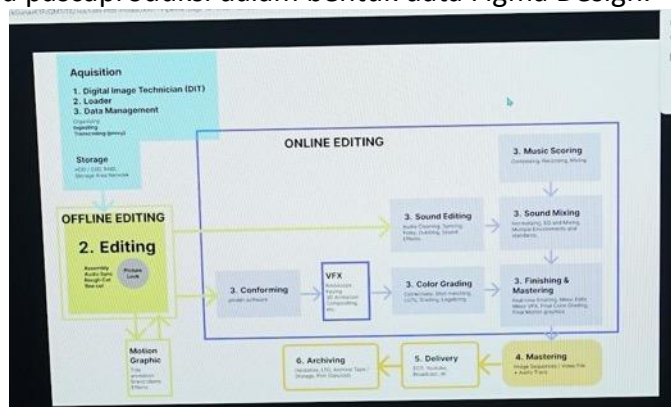
proses membuat keputusan kreativitas terhadap *cut* dalam sebuah scene film demi menciptakan alur naratif, *pacing*, ritme, dan emosi film yang dilaksanakan oleh Editor.



Gambar 4. Proses Sinkronisasi Audio dan Video

c. Pengembangan Profesional dan Sumber Daya.

Tahap ini terdiri dari penjabaran materi workshop yang dapat digunakan oleh Guru dan siswa untuk melaksanakan praktikum peran Asisten Editor dalam tahap Offline Editing, yang terdiri dari modul yang berisi alur kerja, Slide presentasi, file aset data film “Si Dodi di Sore Hari”, bagan alur kerja pascaproduksi dalam bentuk data Figma Design.



Gambar 5. Bagan Alur kerja *Post-Production* dalam bentuk Figma Design

Pemateri melaksanakan evaluasi dengan menekankan kembali kepada siswa untuk merubah pola pikir bahwa pekerjaan pascaproduksi tidak dapat dilakukan oleh satu orang, apabila pola pikir ini tidak berubah maka akan menyebabkan beban kerja yang berlebihan sehingga berdampak pada kelelahan fisik dan mental yang berakibat fatal dalam pelaksanaan pascaproduksi.

Pada bagian akhir, pemateri memberikan form survey yang dibagikan kepada guru dan siswa, survei yang diisi oleh para siswa mencakup cakupan survei antara lain: Pemahaman Konsep & Peran, Penguasaan Keterampilan Teknis, Kualitas Pelaksanaan, sedangkan survei yang diisi guru mencakup perihal yang diantaranya: Dampak Kompetensi, Keselarasan Kurikulum dan Manfaat Jangka Panjang.

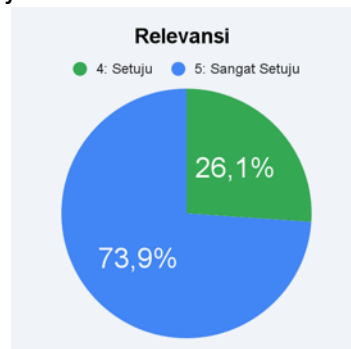
2. Monitoring dan Evaluasi

3 Guru yang terlibat di jurusan Produksi Film SMKN 5 merasa sangat puas dengan workshop peran asisten editor pada tahap *offline editing* yang diadakan, hal ini dapat tercermin dalam hasil angket yang dibagikan ke 25 murid yang mengikuti workshop.



Gambar 6. Membedakan Peran Kerja Editor dan Asisten Editor

Hasil angket yang diberikan terlihat pada Gambar 6 dengan pertanyaan “Saya dapat menjelaskan perbedaan tugas antara Editor Film (kreatif) dan Assistant Editor 1 (teknis/data)”, sebanyak 25% menyatakan sangat setuju, 33,33% setuju dan 33,3% cukup setuju, sedangkan 8,3% tidak setuju.



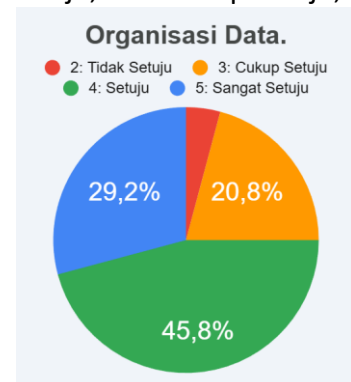
Gambar 7. Relevan Materi dengan Kebutuhan Industri Film

Hasil angket yang diberikan terlihat pada Gambar 7 dengan pernyataan “Materi workshop ini relevan dengan kebutuhan industri film saat ini”, Sebanyak 73,9% menyatakan sangat setuju dan 26,1% Setuju.



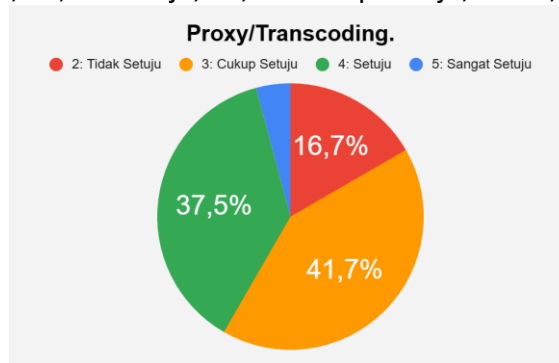
Gambar 8. Pemahaman Alur Kerja *Post-Production*

Hasil angket yang diberikan terlihat pada Gambar 8 dengan pertanyaan “Saya memahami semua tahapan *Post-Production* (mulai dari *Acquisition* hingga *Mastering*)”, Sebanyak 4,2% menyatakan sangat setuju, 33,3% setuju, 50% cukup setuju, dan 12,5% tidak setuju.



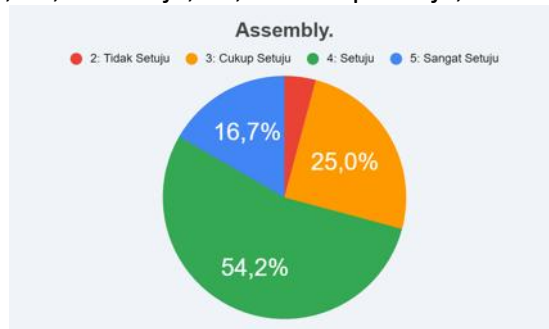
Gambar 9. Kemampuan Organisasi Data

Hasil angket yang diberikan terlihat pada Gambar 9 dengan pertanyaan “Saya mampu mengatur folder dan bin di software editing secara rapi (foldering)”, Sebanyak 29,2% menyatakan sangat setuju, 45,8% setuju, 20,8% cukup setuju, dan 4,2% tidak setuju.



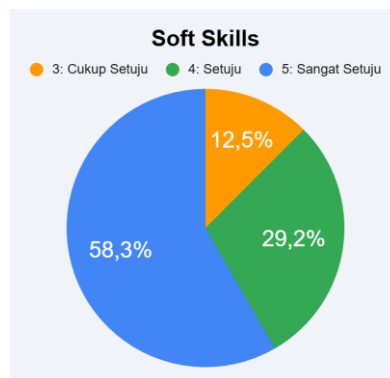
Gambar 10. Kemampuan dan Pemahaman Penggunaan Proxy Files

Hasil angket yang diberikan terlihat pada Gambar 10 dengan pertanyaan “Saya memahami kegunaan dan mampu membuat proxy files agar editing berjalan lancar”, Sebanyak 4,2% menyatakan sangat setuju, 37,8% setuju, 41,7% cukup setuju, dan 16,7% tidak setuju.



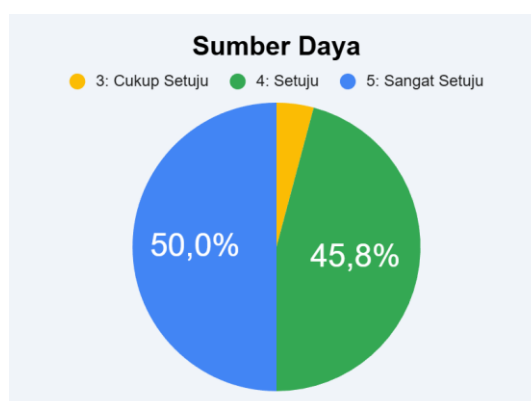
Gambar 11. Kemampuan Melaksanakan Assembly berdasarkan Sound/Cam Report

Hasil angket yang diberikan terlihat pada Gambar 11 dengan pertanyaan “Saya mampu menyusun materi video dan audio secara kronologis (assembly) berdasarkan Sound/Camera Report”, Sebanyak 16,7% menyatakan sangat setuju, 54,2% setuju, 25% cukup setuju, dan 4,2% tidak setuju.



Gambar 12. Pemahaman pentingnya K3LH dan profesionalisme

Hasil angket yang diberikan terlihat pada Gambar 12 dengan pertanyaan “Saya mengerti pentingnya K3LH dan sikap teliti/profesionalisme dalam kerja tim *post-production*”, Sebanyak 16,7% menyatakan sangat setuju, 54,2% setuju, 25% cukup setuju, dan 4,2% tidak setuju.



Gambar 13. Sumber Daya dalam bentuk Modul beserta Klip Video dan Audio

Hasil angket yang diberikan terlihat pada Gambar 13 dengan pernyataan “Modul dan *footage* yang disediakan dapat diakses dan membantu proses belajar lebih lanjut”, Sebanyak 50% menyatakan sangat setuju, 45,8% setuju, dan 4,2% tidak setuju.

3. Kendala yang Dihadapi

Selama pelaksanaan *workshop*, ditemukan kendala bahwa siswa Kelas X belum sepenuhnya menguasai perangkat lunak Adobe Premiere Pro, yang mengakibatkan durasi *workshop* menjadi lebih panjang,. Untuk mengatasinya, solusi yang diterapkan adalah memperkenalkan *software* tersebut secara bersamaan dengan materi *workshop* dan tim Penulis memandu siswa-siswi dengan mempraktekan materi dengan seluruh tools dan fungsi ruang kerja pada software Adobe Premiere Pro.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan *workshop* berhasil mencapai tujuannya dalam mempersiapkan siswa sesuai standar industri, khususnya untuk kualifikasi Assistant Editor (AE) level 2 dan 3 KKNi. Pemahaman siswa terhadap peran kerja AE, mulai dari administrasi data, *organizing / binning*, pembuatan proxy, hingga Assembly, serta perbedaan peran antara AE dan Main Editor (Editor Naratif & Kreatif) menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi (25% sangat setuju, 33,33% setuju).

Efektivitas *workshop* yang mengacu pada model Teaching Factory (TEFA) dinilai sangat relevan dengan kebutuhan industri, dibuktikan dengan tingkat persetujuan yang sangat tinggi (73,9% sangat setuju, 26,1% setuju). Peningkatan signifikan juga terjadi pada keterampilan teknis siswa, terutama dalam:

1. Organisasi Data (29,2% sangat setuju, 45,8% setuju).
2. Tahap Assembly (16,7% sangat setuju, 54,2% setuju).
3. Pemahaman terhadap Kesehatan, Keselamatan Kerja, dan Lingkungan Hidup (K3LH) serta profesionalisme (16,7% sangat setuju, 54,2% setuju).

Berdasarkan hasil *workshop*, direkomendasikan agar penguasaan teknis software editing sudah mulai diajarkan sejak kelas X. Selain itu, perlu dilakukan peningkatan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap alur kerja *Post-Production* secara menyeluruh (4,2% sangat setuju, 33,3% setuju). Peningkatan pemahaman ini dapat dicapai dengan mengimplementasikan materi Sumber Daya berupa Modul serta klip Video dan Audio, yang tingkat efektivitasnya mencapai hampir 100% (50% sangat setuju, 45,8% setuju). Sumber Daya yang telah disediakan oleh pemateri ini selanjutnya dapat digunakan oleh guru dalam proses pengajaran alur kerja kepada siswa-siswi Produksi Film di SMKN 5 Bandung.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Tim penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada Biro Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat & Modal Intelektual (Biro P2M) Universitas Widyatama atas

dukungan pendanaan melalui program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM), yang memungkinkan terlaksananya kegiatan pengabdian ini dengan sukses dan lancar.

6. CATATAN

Tim penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan dalam publikasi artikel ini. Selain itu, penulis menjamin bahwa naskah ini bebas dari plagiarisme.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Astriawati, N., Santosa, P. S., Agusta, G. E., Purnomo, C., dan Subekti, J. (2022). Pelatihan Editing Video Berbasis Aplikasi Kinemaster untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 619.
- Barade, V. (2023). The Role of Video Editing in Post Production. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 12(8), 1152–1153.
- Bowen, C. J. (2024). *Grammar of the edit* (Fifth edition). Routledge.
- Caballero, J., and Sora-Domenjó, C. (2024). Automation and creativity in AI-driven film editing: The view from the professional documentary sector. *Communication & Society*, 201–218.
- Castillo, S., Calvitti, K., Shoup, J., Rice, M., Lubbock, H., and Oliver, K. H. (2021). Production Processes for Creating Educational Videos. *CBE—Life Sciences Education*, 20(2), es7.
- Dicka Ma'arief Alyatalathaf, M. (2022). Pembekalan Keterampilan Mobile Video Editing Menggunakan Kinemaster untuk Siswa-siswi SMAK Penabur Summarecon Bekasi. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 15–19.
- Fahri Ariefsyah. (2023). Analisa Proses Editing Video Berita Menggunakan Software Edius Dan Adobe Premiere Pada Pascaproduksi Untuk Program Televisi Di PT. Indrasakti Media Televisi. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT INDONESIA*, 2(3), 55–71.
- Firdaus, F. A. E., Al Ansory, M. Z., dan Sintowoko, D. A. W. (2024). Pelatihan Manajemen Produksi Film Lokal Bagi Masyarakat Desa Sinema Kepunduhan Melalui Pendekatan Partisipatif. *Jurnal Abdimas Komunikasi Dan Bahasa*, 4(1), 16–21.
- Haqu, R. (2025). Pemanfaatan Tool Penunjang Penulisan Artikel Ilmiah Bagi Anggota PERDIBROFI Korwil Jawa Barat. *Jurnal Abdimas Komunikasi Dan Bahasa*, 5(1), 30–35.
- Hertanto, Y. (2026). Rekonsiliasi Pendidikan Vokasi dan Sinergi Link-and-Match 2.0: Studi Sinkronisasi Kurikulum SMK dengan Kebutuhan Industri Ekonomi Nasional di Era Digital. *MANAJERIAL : Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 6(1), 269–277.
- Lennon, C. (2021). *The Media Workflow Puzzle: How It All Fits Together* (C. Smith, Ed.). Routledge.
- Medvedieva, A., and Kuksa, V. (2024). Editing as a Creative Director's Method in Modern Audiovisual Culture. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 7(1), 42–50.
- Muflikhun, M. N., Febrianto, R., Syailendra, D., Wibawa, B. B., Setiawan, A. N., dan Rahmah, H. (2023). Peningkatan Skill Editing Foto & Video melalui Pelatihan Pengenalan Aplikasi Editing pada Siswa Kelas X. *Mafaza : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 89–102.
- Pearlman, K. (2025). *Cutting Rhythms: Creative Film Editing* (3rd ed). Taylor & Francis Group.

- Pramudito, S. J., Susanti, L. E., Arun Suwi Arianty, A. A. A., Astina, M. A., dan Eka Sudarmawan, I. W. (2025). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Kompetensi bagi Instruktur LPK di Kota Denpasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 5(3), 581–590.
- Rea, P. W. and Irving, D. K. (2025). *Producing and Directing the Short Film and Video* (6th ed). Taylor & Francis Group.
- Sabatini, S., Agustin, H., dan Dewi, R. (2025). Penerapan Teknik Non-Linear Editing dalam Pembuatan Video Feature “Berani Melangkah Menuju Sejahtera.” *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 6(3), 643–651.
- Saparuddin, S., dan Kaswar, A. B. (2022). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Microlearning menggunakan Aplikasi Bandicam dan Filmora. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(4), 638–647.
- Ismatulloh, K., Jamaluddin, J., Kholisho, Y. N., Arianti, B. D. D., Wirasmita, R. H., Uska, M. Z., dan Lutfi, S. (2023). Pelatihan pembuatan video profil sekolah di SMA se-kabupaten Lombok Timur. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 28–37.
- Widya Wahyuni, Mutia Rahmi Dewi, Sumema, Angga Putra Arlis, Elfia Sukma, dan Sri Dewi Angguni. (2025). Pemanfaatan Smartphone Untuk Pembuatan Video Bagi Siswa Broadcasting dan Perfilman Di SMKN 7 Padang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, 5(3), 225–234.