

Assisten Editor Film Jadi Tuh Barang Post Production Super 8mm Studio Jakarta

Yandra Habibiah, Dynia Fitri, Hery Sasongko

Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
yandra21664@email.com, niafitri1793@gmail.com, herysaso6@gmail.com
³Author3@email.com

Abstrak

Penelitian ini mendokumentasikan pengalaman praktis sebagai asisten editor offline pada proyek film "Jadi Tuh Barang" (genre komedi-drama-romansa, durasi 101 menit) di Super 8mm Studio, Jakarta Selatan, selama Kuliah Kerja Profesi periode Desember 2024-Februari 2025. Metode studi kasus kualitatif diterapkan melalui partisipasi langsung dalam *workflow* pascaproduksi, mencakup foldering, sinkronisasi audio-video, *assembly footage*, *rough cut*, hingga *picture lock* menggunakan *Adobe Premiere* dan standar Apple ProRes. Hasil menunjukkan efisiensi proses editing di studio *post-production* independen, dengan tantangan utama berupa struktur folder kompleks, komunikasi tim, dan deadline ketat yang diatasi melalui adaptasi sistem kerja terstruktur (convert-sync-assembly-reeling-admin file). Pengalaman ini meningkatkan keterampilan teknis dan soft skills seperti kerja tim serta pemecahan masalah, menghasilkan kerangka naratif koheren untuk proyek eKomik Pictures. Studi ini berkontribusi pada pengembangan kompetensi mahasiswa seni film Indonesia, merekomendasikan pelatihan pra-magang untuk memperkuat jembatan akademik-industri pascaproduksi.

Kata Kunci: asisten editor, pascaproduksi film, Super 8mm Studio, offline editing, workflow editing

Abstract

This research documents the student's practical experience as an offline assistant editor on the film project "Jadi Tuh Barang" (comedy-drama-romance genre, 101 minutes running time) at Super 8mm Studio, South Jakarta, during the Professional Work Lecture (KKN) period from December 2024 to February 2025. A qualitative case study method was applied through direct participation in the post-production workflow, including foldering, audio-video synchronization, footage assembly, rough cut, and picture lock using Adobe Premiere and Apple ProRes standards. The results demonstrate the efficiency of the editing process in an independent post-production studio, with the main challenges being complex folder structures, team communication, and tight deadlines, which were overcome through the adaptation of a structured work system (convert-sync-assembly-reeling-admin file). This experience enhanced technical and soft skills such as teamwork and problem-solving, resulting in a coherent narrative framework for the eKomik Pictures project. This study contributes to the competency development of Indonesian film arts students and recommends pre-internship training to strengthen the academic-industry bridge in post-production.

Keywords: assistant editor, film post-production, Super 8mm Studio, offline editing, editing workflow

PENDAHULUAN

Kerja profesi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan menggunakan keahlian, keterampilan, dan pengetahuan khusus yang dimiliki untuk mencapai tujuan tertentu dalam bidang tertentu. Dalam konteks magang, kerja profesi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keahlian dan pengetahuan yang dimiliki dalam praktek langsung pada dunia kerja. Program Riset dan Pengembangan Profesi menjadi salah satu solusi strategis untuk memberikan pengalaman kerja nyata sekaligus meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja (Putra & Lestari, 2021). Pelaksanaan Kuliah Kerja Profesi dilaksanakan disebuah instansi swasta yang bergerak dalam bidang pasca produksi film dan produk karya audio visual lainnya yang bernama Super 8mm Studio.

Instansi swasta tersebut berlokasi di Jl. Cipete Dalam No.33, RT.2/RW.4, Cipete Sel., Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12410. Riset dan pengembangan Profesi ini dilaksanakan saat semester tujuh. Studio Super 8 mm merupakan salah satu studio *pascaproduksi* yang telah berkontribusi dalam industri film Indonesia. Studio ini menawarkan layanan seperti pengeditan *offline*, pengeditan *online*, *color grading*, dan efek visual yang mendukung berbagai produksi film, mulai dari film independen hingga proyek komersial besar. Dengan pengalaman dan kredibilitas yang telah diakui, Super 8mm Studio menjadi tempat yang ideal bagi mahasiswa dan profesional muda untuk mendalami dunia *pascaproduksi* secara langsung. Kegiatan *pascaproduksi* menjadi tahap krusial karena menentukan kualitas akhir karya audiovisual melalui proses editing, *color grading*, dan *visual effects* (VFX) yang membutuhkan ketelitian teknis serta pemahaman naratif yang matang (Jinatan, 2023). Hal ini sesuai dengan wilayah kerja Super 8mm Studio yang berbabis pada *Offline Editing*, *Online Editing*, dan CGI. Dengan ditempatkan sebagai *assistant offline editing*.

Selain keterampilan teknis, penulis juga mengembangkan *soft skill* yang sangat penting dalam lingkungan kerja profesional. *Soft skill* seperti kerja sama tim, kreatif dan cara memecahkan sebuah masalah menjadi aspek yang sangat berharga. Dalam proyek ini penulis bekerja sama dengan *editor* utama, sutradara dan anggota tim lainnya untuk menciptakan karya yang tidak hanya sesuai dengan visi kreatif tetapi juga memenuhi standar teknis yang tinggi. Melalui pengalaman ini, penulis belajar untuk mengatasi tantangan yang muncul selama proses *editing*, baik dari sisi teknis maupun dalam hal komunikasi antar tim.

Riset ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan-tantangan dalam industri *pascaproduksi* dan mencari inovasi yang bisa diterapkan untuk memperbaiki proses tersebut, yang pada akhirnya dapat memberikan kontribusi pada pengembangan industri film nasional. Riset dan Pengembangan Profesi di Super 8mm Studio bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis bagi penulis dalam memahami proses *pascaproduksi* secara mendalam, serta membekali mahasiswa dengan kompetensi yang relevan untuk bersaing di dunia kerja.

TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

SUPER 8MM STUDIO merupakan rumah atau studio *post-production* yang bergerak dalam bidang *editing offline*, *editing online*, *film making*, *VFX*. Super 8mm Studio memberi ruang kreatif bagi para pekerja film yang aktif menuangkan ide kreatif mereka melalui berbagai *film*, *video dokumenter*, *TVC*, *PSA*, *Series*, dan *Music Video (MV)* dari pra-produksi, produksi, hingga *pascaproduksi*. Berbagai karya pekerja film lahir dari Super 8mm Studio, sehingga menjadi acuan dalam industri film untuk mencapai suatu bentuk kreatifitas yang lebih baik. Berbagai judul film, series, video dokumenter, TVC, PSA, dan profil perusahaan pernah dilahirkan disini (Tsabita, 2022). Andhy Pulung, pemilik sekaligus *Post-Production Director* di Super 8mm Studio merupakan alumni Institut Kesenian Jakarta (IKJ) dan sekarang menjadi salah satu dosen film IKJ. Karirnya di industri perfilm nasional bermula tahun 2000, sebagai penyunting gambar film dokumenter, film layar lebar, maupun series. Sebuah pengalaman yang signifikan dalam membentuk sudut pandangnya sebagai seorang penyunting gambar.

Nama Perusahaan : Super 8 Milimeter Studio
Pemilik : Andhy Pulung
Alamat : Jln. Cipete Dalam No.33, RT.2/RW.4 Cipete
Sel.Cilandak, Kota Jakarta Selatan
Tahun Berdiri : 2009
Logo : Super 8 mm Studio



Gambar 1. logo Super 8 mm Studio
(Sumber: Web Super 8 mm Studio, Diakses 2025)

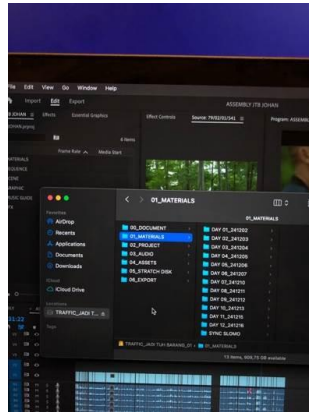
METODE RISET

Kuliah Kerja Profesi dilaksanakan mulai tanggal 16 desember 2024 hingga 20 Februari 2025. Kegiatan magang ini dilakukan dengan metode partisipatif-observasi dengan pendekatan deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2021). Jam kerja di Super8mm Studio sangat fleksibel, bergantung pada kebutuhan. Realisasi kegiatan KKP ini lebih fokus pada Offline editing sesuai dengan pekerjaan yang dilaksanakan selama KKP. Selama magang sebagai *assisten editor* di Super 8mm Studio, penulis terlibat dalam berbagai tahap penting dalam proses *editing* pasca-produksi film. Beberapa kegiatan utama yang dilakukan antara lain:

Folding/admin

Folding atau administrasi file adalah proses pengorganisasian file video dan media pendukung secara sistematis sebelum memasuki tahap penyuntingan (*editing*). Proses ini bertujuan untuk memudahkan akses, efisiensi kerja, dan meminimalisir kesalahan saat proses *pascaproduksi*. Pengelompokan dilakukan berdasarkan beberapa kategori, seperti:

1. Jenis Media: memisahkan video, audio, gambar, grafik, dll.
2. Pengambilan Gambar (Shots): diurutkan berdasarkan scene atau urutan pengambilan.
3. Versi atau Tahapan Proyek: seperti draft, final, revisi, dan sebagainya.

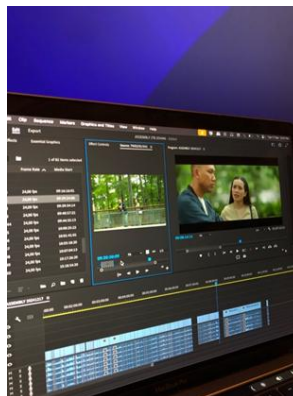


Gambar 2. *Folding* sebelum masuk ke *software editing*
(Sumber: Yanra Habibilah 2024)

Assembly

Assembly atau perakitan penyuntingan adalah tahap awal dalam proses penyuntingan video atau film, di mana *editor* mulai menyusun semua rekaman (*footage*) yang telah diambil selama proses produksi menjadi sebuah urutan naratif yang koheren. Pada tahap ini, penyusunan dilakukan secara kasar tanpa memperhatikan ritme, durasi, atau transisi secara detail. Tujuan dari tahap ini adalah:

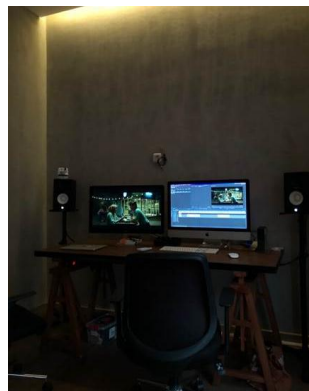
1. Menyertakan seluruh adegan sesuai urutan naskah atau *storyboard*.
2. Durasi film biasanya lebih panjang dari versi final karena belum dilakukan pemotongan yang signifikan.
3. Belum fokus pada aspek estetika seperti ritme, mood, atau emosi.
4. Bertujuan sebagai kerangka kerja untuk penyuntingan tahap berikutnya, seperti *rough cut* dan *fine cut*.



Gambar 3. Proses *assembly*
(sumber: Yanra Habibilah 2024)

Preview Assembly

Preview Assembly adalah versi awal dari film yang disusun setelah tahap *assembly editing*, dan digunakan sebagai alat tinjauan awal oleh sutradara, *editor*, atau tim produksi. Meskipun belum sepenuhnya halus, *preview assembly* sudah menampilkan semua elemen utama seperti urutan adegan, alur cerita, dan dialog, namun belum melalui tahap penyuntingan rinci seperti ritme, efek visual, koreksi warna, atau desain suara.



Gambar 4. *Preview assembly* bersama *editor*
(sumber: Yanra Habibilah)

Sistem Kerja

1. Convert

Pada saat materi video yang baru datang dari syuting, materi tersebut masih dalam bentuk file RAW yang berukuran besar. Jika langsung dikerjakan menggunakan *software editing* akan mengganggu kinerja komputer sehingga mengakibatkan *playback* yang tidak lancar, maka materi video tersebut untuk di *convert* terlebih dahulu. Biasanya standar untuk meng-convert sebuah data pada industri memakai Apple Prores 422.

2. Synchronize

Setelah melakukan *foldering* dan juga *rename*, masuk ke tahap *sync*. Yang dimana pada saat syuting footage dan audio terpisah. Maka dari itu seorang *assistant editor* lah yang melakukan *synchronize*, Lalu mempersatukan antara *footage* dan audio dengan cara di merge supaya keduanya tidak bisa terpisah.

3. Foldering dan rename

Foldering biasanya mengikuti seorang *editor*. Supaya lebih nyaman dan gampang di ingat oleh editor. Namun di Super 8MM studio ini sudah memiliki standar *foldering* itu sendiri supaya tidak bingung ketika sudah masuk di tahap *online*. Dan untuk *rename* itu sendiri tidak boleh diganti dalam sebuah gambar atau *footage* langsung karena bisa terganggu pada saat *reeling*, kalau ingin me-rename di file proyek nya. Seperti contoh sebuah *rename footage* yang sudah ada di dalam proyek dengan format *Scene/Shot/Take/Slate*.

4. Assembly

Setelah materi video dan audio telah di *sync* dan *rename*, kemudian langkah selanjutnya yaitu *assembly* di proses ini *assistant editor* memastikan semua materi audio dan video masuk ke dalam *timeline project*. *Assistant editor* 1 melakukan pengumpulan semua materi dalam urutan logis dari elemen gambar dan suara. Mengedit berdasarkan skenario. Dalam editing *non-linear*, *assembly* dapat dilakukan dengan mengurutkan susunan gambar.

5. Rough cut

Merupakan tahapan pemotongan gambar secara kasar dan tidak presisi. Penyambungan gambar masih memungkinkan untuk berubah baik secara cutting, struktur maupun plotnya. Pada pengerjaan rough cut ini dapat dilakukannya sebanyak yang diperlukan. Dalam tahap ini editor menambahkan *sound effect*, *effect* video, dan grafis agar feeling dalam film akan lebih terasa.

6. Fine Cut

Ditahap ini *editor* sudah mulai diskusi dengan *post production director* dan sutradara mengenai bagaimana baiknya film itu akan dibuat. Kemudian setelah itu video masuk ke dalam tahap **Fine Cut** yaitu Susunan gambar sudah hampir selesai prosesnya dan menuju *picture lock*.

7. Picture Lock

Picture Lock yaitu saat ketika proses *editing* gambar telah selesai sepenuhnya, tidak akan ada perubahan lagi. Ini adalah proses akhir dari proses kreatif sutradara, produser, dan editor yang telah disepakati bersama dalam tahapan *offline*. Setelah gambar video dikunci, proses dilanjutkan ditahap selanjutnya yaitu masuk ke *editing online* dan *audio mixing* dan sebelum ke *editing online* dan *audio mixing* kita menyiapkan admin bahan *picture lock*.

8. Reeling

Adalah tahapan dimana kita membagi timeline film menjadi beberapa part yg berfungsi untuk memudahkan proses tahapan selanjutnya, sehingga data yang diberikan kepada *audio engineer*, *colourist*, dan *CGI director* lebih terkontrol disetiap bagiannya.

9. Admin file

Ditahap ini file dibagi menjadi beberapa jenis yaitu OMF, XML (*Extended Markup Language*), *Guide*, *Scoring* dan visual efek yang merupakan video hasil *picture lock* yang digunakan untuk acuan proses selanjutnya. Sistem Kerja ini sangat memudahkan *editor* dalam proses memotong atau menata semua shot dan tidak ada hambatan apabila pada saat *playback* materi *editing* tidak lancar karena file yang begitu besar.

HASIL PENGEMBANGAN PROFESI

Film Jadi Tuh Barang

Salah satu proyek utama dalam program ini adalah film “Jadi Tuh Barang”. Film “Jadi Tuh Barang” merupakan *project* film e-Komik Pictures sebuah rumah produksi yang digawangi oleh para komika. Film ini bergenre Komedi, Drama, Romansa dengan durasi 1 jam 41 menit. Film ini mengisahkan perjalanan hidup Bonar, seorang pemuda yang menghadapi berbagai tekanan setelah putus dari pacarnya dan harus berhadapan dengan perjudian.

Dalam program ini, mahasiswa berperan sebagai *asisten editor* untuk membantu dalam proses *offline editing*, mulai dari administrasi data hingga penyusunan materi film dalam bentuk kasar yang nantinya akan diteruskan ke proses *editing* lanjutan. Melalui proyek ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam mengedit film, tetapi juga belajar tentang alur kerja yang melibatkan banyak pihak, komunikasi antar tim, serta pemecahan masalah yang sering muncul dalam tahap *pascaproduksi*. Program ini juga dirancang untuk mengembangkan *soft skills* seperti kreativitas, kemampuan bekerja dalam tim, dan keterampilan dalam mengatasi tantangan di lingkungan profesional.

Konsep Program

Format Program	: Fiksi
Lokasi	: Cipete, Jakarta Selatan
Durasi	: 1 jam 41 menit

Judul	: Jadi Tuh Barang
Genre	: Drama, Komedi, Satir Sosial
Penayangan	: eKOMIK Pictures

Konsep Produksi

Konsep produksi di Super 8mm Studio sangat berorientasi pada kualitas dan efisiensi. Sebagai studio yang berfokus pada *pascaproduksi*, Super 8mm Studio memiliki beberapa tahapan yang sangat terstruktur dan terorganisir dalam proses produksi film. Tahapan-tahapan tersebut tidak hanya berfokus pada penyuntingan visual, tetapi juga pada elemen-elemen teknis lainnya yang mendukung kualitas film, seperti *color grading* dan efek visual. Beberapa konsep utama dalam produksi yang diterapkan di Super 8mm Studio adalah:

Pra Production

Pra-produksi adalah tahap awal yang sangat penting dalam pembuatan film. Di tahap ini, semua elemen dasar produksi dipersiapkan secara detail dan sistematis. Kegiatan utamanya meliputi penulisan atau penyempurnaan skenario, penyusunan anggaran biaya, perekrutan pemain dan kru, pencarian lokasi syuting, serta pembuatan jadwal produksi. Selain itu, dilakukan pula perencanaan teknis seperti pembuatan *storyboard* dan *shot list* untuk memvisualisasikan adegan-adegan dalam film.

Production

Tahap produksi adalah proses pelaksanaan dari semua rencana yang sudah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh kru dan pemain bekerja bersama untuk merekam adegan sesuai skenario dan arahan sutradara. Proses ini melibatkan berbagai departemen, seperti kamera, penyutradaraan, tata suara, pencahayaan, artistik, dan *wardrobe*. Setiap departemen harus bekerja secara terkoordinasi agar hasil pengambilan gambar berjalan sesuai rencana. Tantangan di tahap ini cukup tinggi, karena banyak faktor tak terduga seperti cuaca, teknis, atau jadwal yang bisa berubah. Oleh karena itu, kerja sama tim dan kemampuan adaptasi sangat diperlukan selama proses produksi berlangsung.

Post Production

Post Production merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan film, di mana semua *footage* (rekaman video) yang telah diambil disusun dan dipoles menjadi karya film yang utuh. Proses ini mencakup *editing* gambar, penyusunan narasi, penambahan musik, efek suara, *visual effects* (jika ada), *color grading*, hingga *mixing audio*. Selain itu, di tahap ini juga dibuat *opening* dan *closing credit*, serta format akhir film disesuaikan dengan kebutuhan distribusi (bioskop, festival, online, dll). Pasca-produksi sangat menentukan hasil akhir film karena tahap ini menyempurnakan apa yang telah direkam dan menggabungkannya menjadi satu kesatuan cerita yang utuh dan menarik untuk ditonton.

KESIMPULAN

Magang yang penulis jalani sebagai asisten editor memberikan pengalaman yang berharga dalam dunia produksi film, khususnya dalam hal teknis dan komunikasi dalam tim produksi. Penulis menghadapi kendala terkait pemahaman teknis, seperti kesulitan memahami struktur folder proyek yang sangat terorganisir, yang dapat mengganggu alur kerja proyek. Selain itu, komunikasi yang kurang efektif dengan *editor* utama juga menjadi hambatan, yang mengakibatkan kesalahan dalam penempatan file atau penggunaan *footage* yang belum final. Masalah *deadline* yang ketat menjadi tantangan tersendiri, terutama ketika *footage* atau materi lainnya tiba terlambat atau tidak lengkap, sehingga tugas seperti sinkronisasi *audio* dan video harus dilakukan terburu-buru. Kurangnya pemahaman penulis terhadap konsep dasar dalam penyuntingan cerita, seperti ritme dan kontinuitas, juga menghambat kelancaran pengeditan dan mengurangi kualitas hasil akhir. Namun, pengalaman ini memberikan pelajaran berharga tentang pentingnya komunikasi yang jelas dan pengelolaan waktu yang lebih baik dalam mengatasi *deadline* yang ketat. Penulis juga menyadari pentingnya pemahaman lebih dalam mengenai penyuntingan cerita agar dapat mendukung visi penyunting utama.

Pengalaman magang di industri film berperan signifikan dalam meningkatkan kompetensi teknis dan *soft skills* mahasiswa. Penelitian oleh Rahman (2020) menekankan pentingnya pengalaman praktik *editing* dalam membangun pemahaman alur kerja *pascaproduksi*. Sementara itu, Sari dan Nugroho (2021) menyatakan bahwa peran *asisten editor* sering kali kurang mendapat perhatian dalam kajian akademik, padahal memiliki kontribusi besar terhadap efisiensi proses editing. Penelitian lain oleh Hidayat et al. (2022) dan Pratama (2023) menyoroti bahwa kendala utama dalam *pascaproduksi* film adalah manajemen file, komunikasi tim, dan tekanan *deadline*. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada editor utama atau hasil karya film, bukan pada proses kerja asisten editor secara rinci.

Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis memberikan beberapa saran. Pertama, disarankan untuk memberikan pelatihan atau pembekalan lebih mendalam mengenai struktur folder proyek dan sistem penyimpanan media kepada anggota tim magang atau anggota baru. Hal ini akan membantu mereka lebih cepat beradaptasi dengan sistem yang ada dan mengurangi potensi kesalahan. Kedua, komunikasi yang lebih efektif antara editor utama dan *asisten editor* perlu terus ditingkatkan, dengan memastikan setiap instruksi dan *feedback* diberikan secara jelas dan dipahami dengan baik oleh kedua belah pihak.

Selain itu, untuk menghindari kesalahan dalam penempatan file atau penggunaan *footage* yang belum final, penulis menyarankan agar dilakukan review berkala pada setiap tahapan *editing*. Selanjutnya, manajemen waktu dalam produksi juga perlu diperhatikan, agar tidak terjadi keterburu-buruan dalam menyelesaikan tugas editing. Terakhir, penulis menyarankan agar

pemahaman tentang konsep-konsep dasar penyuntingan cerita seperti ritme, kontinuitas, dan transisi antar *scene* dapat lebih ditingkatkan melalui pelatihan lebih lanjut atau pembelajaran mandiri.

Secara keseluruhan, magang di Super 8mm Studio memberikan penulis pengalaman berharga dan membuka wawasan mengenai dunia produksi film. Meskipun ada beberapa kendala yang dihadapi, pengalaman ini telah memberikan pembelajaran penting yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan teknis dan komunikasi dalam industri perfilman. Penulis berharap pengalaman ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan karier di masa depan, serta memberi gambaran mengenai tantangan dan solusi yang dapat dihadapi di dunia profesional. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kesempatan dan dukungan selama masa magang, dan berharap hasil dari magang ini dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mereka yang akan menjalani pengalaman serupa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Khususnya Super8mm studio yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat belajar dan terlibat langsung dalam proses kerja pascaproduksi industri film tanah air. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada editor, sutradara, mentor dan seluruh tim produksi film “Jadi Tuh Barang” atas segala bimbingan, kritik, saran dan arahan yang diberikan. Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada dosen pembimbing mata kuliah kerja profesi dan Program Studi Televisi dan Film Institut Seni Indonesia atas dukungan akademik dan kesempatan sehingga tercapainya keberhasilan dan kelancaran dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, R., Pratama, A., & Lestari, D. (2022). Analisis alur kerja pascaproduksi film digital pada rumah produksi independen. *Jurnal Kajian Film dan Media*, 6(2), 85–97. <https://doi.org/10.21009/jkfm.062.07>
- Jinatan, A. (2023). Penerapan manajemen pascaproduksi dalam meningkatkan kualitas film digital. *Jurnal Seni dan Media Rekam*, 5(1), 12–22.
- Pratama, M. D. (2023). Peran editor dalam membangun narasi film drama. *Jurnal Ilmu Komunikasi Visual*, 7(1), 45–56.
- Putra, R. A., & Lestari, S. (2021). Program magang sebagai jembatan antara pendidikan vokasi dan industri kreatif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(3), 301–310. <https://doi.org/10.21831/jpv.v11i3.41245>
- Rahman, F. (2020). Pembelajaran editing film berbasis praktik industri. *Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 66–75.
- Sari, N., & Nugroho, A. (2021). Analisis peran asisten editor dalam proses pascaproduksi film. *Jurnal Perfilman Indonesia*, 3(2), 101–112.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung ; Alfabeta
- Super 8mm Studio. (2025). *Company profile Super 8mm Studio*. Jakarta: Super 8mm Studio.