

Pembuatan Film Pendek IT In Millennial Daily Life Dengan Teknik Handheld Dan Continuity Cutting

(Short Movie Making IT in Millennial Daily Life with Handheld and Continuity Cutting Technique)

Dela Harum Novia Sari^{[1]*}, Herocyma^[2], Septira Kurniati^[3], Achmad Chusyairi^[4]

^[1, 2, 3, 4]Teknik Informatika

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi, Banyuwangi, Indonesia

E-mail: [delahnov28, hero.cyma, kseptira, niir08]@gmail.com

KEYWORDS:

Continuity Cutting, Short Movies, Handheld, IT Millennial

ABSTRACT

Making a work through a short film is a pride to make a better experience for the future. With the short film can put wisdom or a lesson in it and draw the attention of the audience to learn to make short films, for hobbies and to work in the field of videography. In making a short film, it certainly requires technical requirements in it. So that people who see, make and understand the contents in the short film so they can know the techniques used. One of them is to make a short film entitled IT in Millennial Daily Life by using handheld techniques and continuity cutting in it. The existence of making a short film with the title IT in Millennial Daily Life, has the aim to provide information that today many people who in their daily lives are very dependent on technology. The use of technology that can be done anytime and anywhere or commonly called IT for life. In making the short film, using the two techniques already mentioned, namely the handheld technique and continuity cutting, which aims to produce videos that do not shake or shake, and the continuity cutting technique in the video editing process produces a video transfer that is not too flashy. This film was made to channel a hobby in videography by taking part in the INDOCORIS COMPETITION 2019 Short Movies category.

KATA KUNCI:

Continuity Cutting, Film Pendek, Handheld, IT Millennial

ABSTRAK

Membuat sebuah karya melalui film pendek adalah sebuah kebanggaan untuk menjadikan pengalaman yang lebih baik untuk kedepannya. Dengan adanya film pendek bisa menaruh hikmah atau sebuah pelajaran yang ada di dalamnya serta menarik perhatian penonton untuk belajar membuat film pendek, untuk hobi serta untuk bekerja dalam bidang videografi. Dalam membuat sebuah film pendek tentu memerlukan kebutuhan teknik di dalamnya. Agar orang-orang yang melihat, membuat serta memahami isi dalam film pendek tersebut sehingga dapat mengetahui teknik yang digunakan. Salah satunya adalah untuk pembuatan film pendek yang berjudul IT in Millennial Daily Life dengan menggunakan teknik handheld dan continuity cutting di dalamnya. Adanya pembuatan film pendek dengan judul IT in Millennial Daily Life, mempunyai tujuan untuk memberikan informasi bahwa zaman sekarang banyak orang yang dalam kehidupan sehari-hari sangat bergantung dengan teknologi. Penggunaan teknologi yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun atau biasa disebut IT for life. Dalam pembuatan film pendek tersebut, dengan menggunakan kedua teknik yang sudah disebutkan yaitu teknik handheld dan continuity cutting, yang bertujuan untuk menghasilkan video yang tidak shake atau goyang, dan teknik continuity cutting dalam proses editing video menghasilkan perpindahan video yang tidak terlalu mencolok. Film ini dibuat untuk menyalurkan hobi dalam videografi dengan mengikuti INDOCORIS COMPETITION 2019 kategori Short Movies.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia perfilman menjadi salah satu industri terbesar dimuka bumi ini. Industri film merupakan salah satu industri yang tidak ada habisnya [1].

Saat ini kita berada dalam era yang di dukung oleh kemajuan ilmu teknologi dan ilmu pengetahuan yang bebas serta kemudahan untuk mendapatkan informasi dari semua media. Setiap orang ingin memiliki wawasan yang luas karena ingin mengetahui perkembangan informasi dan teknologi saat ini. Dari kemudahan setiap orang mendapatkan informasi saat ini memungkinkan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada di lingkungannya contoh dalam hal pergaulan yang mendasar [2].

Pada era revolusi industri 4.0 saat ini, perkembangan teknologi informasi mulai dari *smartphone* hingga media sosial telah mengubah gaya hidup masyarakat hingga pada titik yang paling fundamental. Inovasi dalam bidang teknologi informasi atau teknologi komunikasi memberi perubahan yang sangat besar terhadap kehidupan masyarakat. Dengan kemajuan teknologi yang telah mempermudah pekerjaan masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung telah merubah gaya hidup masyarakat. Perubahan gaya hidup mendorong masyarakat modern saat ini menjadi masyarakat yang cenderung konsumtif, Hal ini karena masyarakat membutuhkan kemudahan dalam segala aspek kehidupan dengan prinsip yang lebih praktis, sehingga dapat mempersingkat waktu dan tidak mengganggu pekerjaan. Saat ini perubahan gaya hidup yang konsumtif sangat terlihat pada generasi modern atau yang biasa disebut dengan generasi milenial (*Millennial Generation*), generasi milenial merupakan generasi modern yang hidup di pergantian milenium. Secara bersamaan di era ini teknologi digital mulai merasuk ke segala sendi-sandi kehidupan. Jadi bisa dikatakan generasi milenial adalah generasi muda masa kini yang saat ini berusia sekitar 15–34 tahun. Kisaran usia tersebut sesuai dengan rata-rata usia mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi yaitu sekitar 19–34 tahun [3].

Kini di era kehidupan masyarakat digital sangat tidak mungkin dan bahkan dikatakan sangat tidak bijaksana bila orang mengatakan *say no to technology*. Tidak dipungkiri lagi, memang teknologi dibutuhkan, namun yang terpenting perlu mempertimbangkan dampak baik-buruk yang ditimbulkannya serta memahami bahwa penggunaan teknologi haruslah berlandaskan etika. Teknologi haruslah bermanfaat dan menjadi suatu alat yang dapat membantu meringankan kegiatan manusia dalam beragam aspek kehidupan seperti pekerjaan, hiburan, belajar dan lain sebagainya. Mulanya teknologi berkembang secara perlahan tapi pasti seiring dengan lajunya kebudayaan itu sendiri dan tingkat peradaban manusia, namun pada akhirnya perkembangan teknologi dapat melesat dengan sangat cepat. Semakin maju kebudayaannya, semakin berkembang teknologinya karena teknologi merupakan perkembangan dari kebudayaan yang maju dengan pesat [4].

Rentang usia yang dikenal sebagai generasi milenial atau generasi Y merupakan pengguna internet yang paling mendominasi. Generasi milenial adalah generasi pertama yang menghabiskan waktu di lingkungan digital; informasi teknologi sangat memengaruhi bagaimana generasi milenial hidup dan bekerja. Generasi milenial secara natural pengguna aktif media sosial dan perangkat seluler serta aplikasi, yang membuat generasi milenial tetap terhubung dengan rekan maupun keluarga [5].

Perkembangan teknologi informasi di zaman globalisasi saat ini sangatlah cepat. Masyarakat sudah terbiasa menggunakan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Pengolahan itu termasuk menyimpan, menyusun, mendapatkan, memproses, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang akurat, tepat waktu, dan relevan [6].

Penerapan *Information Technology (IT)* dalam sistem kerja oleh berbagai jenis perusahaan atau organisasi bertujuan untuk meningkatkan kinerja, mencapai tujuan dan sasaran, dan

meningkatkan keunggulan kompetitif organisasi. Sementara itu, untuk dapat meningkatkan kemampuan adaptasi perusahaan atau organisasi di era global saat ini penerapan IT menghadapi berbagai tantangan [7].

Film sebagai salah satu bentuk komunikasi massa yang menunjukkan ideologi para *film maker* serta penggambaran sosial dari suatu wilayah tertentu, selain itu film juga sebagai sarana edukasi dan hiburan berbentuk *audio-visual*. Dalam film terdapat penyampaian makna yang menjadikan sebuah fenomena berdasarkan informasi dan pesan yang hendak ditujukan oleh sang *film maker* terhadap penonton [8].

Film pendek pada prinsipnya adalah sebuah *media audio visual* melalui gambar bergerak dalam durasi yang singkat. Prinsip dasar dari pembuatan film pendek adalah menyampaikan gagasan atau cerita tertentu, yang utamanya segala penceritaannya digambarkan. Artinya sebuah film dalam durasi singkat, lebih baik membuat rangkaian gambar-gambar daripada berbicara dengan suara narasi. Sederhananya, gambar-gambar yang disajikan harus tetap mampu menceritakan sesuatu atau menginformasikan banyak hal walaupun suara sedang dimatikan. Suara tetap saja penting, namun prinsip film adalah rangkaian gambar-gambar hidup yang bercerita [9].

Penelitian lain yang dilakukan menyimpulkan bahwa komunikasi menggunakan *media audio visual* sangatlah berguna dan efektif untuk menjangkau masyarakat. Pengembangan *audio visual* dengan kemasan dan keseluruhan yang menarik akan lebih membangkitkan minat dari target *audience* yang dalam hal ini khususnya adalah anak-anak, sehingga pesan moral yang ingin disampaikan dapat diterima dengan lebih mudah oleh anak-anak [10].

Estetika film berhubungan dengan gaya atau cara penyampaian cerita maupun cara pengemasan film. Keindahan film dapat dilihat dari kemampuannya bercerita melalui susunan gambar atau *editing*-nya. *Editing* atau dalam konsep dasar Formalis Rusia dinamakan Montase. Montase merupakan elemen dasar dari film. Montase merupakan ide yang kemunculannya dari tabrakan antar *shot independen* yang berlawanan antara satu dengan yang lain sehingga

menimbulkan prinsip dramatik. Konsep Montase berasal dari tokoh sineas berpengaruh kuat dalam estetika film formalis, ia sangat mengunggulkan peran *editing* atau montase ini pada setiap filmnya. Konsep ini bertentangan dengan pandangan aliran realis yang mengedepankan kontinuitas sebuah *shot*. Kaum realis menganggap montase hanya akan merusak makna dari *shot* itu sendiri, maka kaum realis membiarkan *shot* berjalan sedemikian lama (*long take*) agar penonton menikmatinya dulu. Saat ini, para sineas selalu mengeksplorasi gaya berceritanya melalui editing, sekaligus menjadikan *editing* sebagai unsur keindahan atau estetika [11].

Dunia Film terutama film pendek pada zaman ini sudah tidak lagi asing bagi para kaum milenial, apalagi saat ini untuk menonton film tidak harus datang ke bioskop dikarenakan adanya youtube yang menyediakan banyak video dan juga film pendek. Hanya dengan bermodalkan jaringan internet dan alat pendukung seperti laptop, computer maupun *smartphone*, semua itu dapat di tonton kapan saja dan dimana saja. Dengan film pendek, semua orang dapat menyampaikan aspirasi, kreativitas dan menyalurkan hobinya dalam bidang videografi. Setiap film pendek pasti memiliki pesan dan makna didalamnya, yang dimaksudkan supaya penonton dapat mengambil hikmah dari cerita yang ada, sehingga dapat di jadikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembuatan film pasti juga memiliki teknik dan metode yang digunakan dalam produksinya. Salah satunya adalah film pendek yang berjudul *IT in Millennial Daily Life*, dimana di dalamnya menggunakan Teknik *Handheld* dan Metode *Continuity Cutting* untuk produksinya. Tujuan dari pembuatan film ini adalah untuk menyampaikan kepada penonton bagaimana kehidupan anak-anak era millennial seperti sekarang ini, yang kehidupannya serba teknologi dan dapat memberikan informasi bagaimana pembuatan film pendek dengan menggunakan kedua teknik yang sudah disebutkan diatas.

II. METODOLOGI

Metodologi yang digunakan untuk pembuatan film *IT in Millennial Daily Life* menggunakan

metode *Handheld* dalam proses pengambilan gambar, dan *continuity cutting* untuk proses *editing* gambar.

A. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi terkait perancangan film pendek *IT in Millennial Daily Life*. Data dan informasi tersebut didapat melalui

1) *Studi Literatur*

Data yang diperoleh dari studi literatur yang dilakukan terdapat beberapa jurnal nasional yang bertemakan teknik *handheld* dan *continuity cutting* dalam pembuatan film pendek atau video.

2) *Observasi*

Pengumpulan data, dan pengambilan video dilakukan dengan observasi ke beberapa lokasi sasaran. Diantaranya, berlokasi di stasiun Karangasem, Masjid Agung Baiturrahman, Taman Sritanjung, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi, dan PIRN (Pekan Ilmiah Remaja Nasional) Tahun 2019 yang berlokasi di Banyuwangi.

B. Metode Perancangan Film Pendek

Metode yang digunakan dalam merancang film pendek *IT in Millennial Daily Life* menggunakan konsep yang biasa digunakan oleh industri perfilman pada umumnya, yaitu melalui tiga tahapan sebagai berikut:

1) Pra Produksi

Pada tahap ini, peneliti melakukan proses penggalan ide dan konsep, penulisan *scenario/script*, perancangan *storyboard*, melakukan observasi mencari lokasi yang sesuai untuk pengambilan video dan pengambilan material suara untuk keperluan *backsound*.

2) Produksi

Tahap produksi dimulai dengan pengambilan video sesuai *scenario* yang sudah dibuat. Pada saat pengambilan video, menggunakan teknik *handheld* dan ukuran *angel's* kamera yang digunakan untuk proses produksi film pendek *IT in Millennial Daily Life* adalah *close up*, *medium close up*, dan *full shoot*. Pada proses produksi film pendek *IT in Millennial Daily Life* memiliki beberapa lokasi, diantaranya STIKOM PGRI Banyuwangi, Masjid Agung Baiturrahman,

Taman Sritanjung, PIRN (Pekan Ilmiah Remaja Nasional) tahun 2019.

3) Pasca Produksi

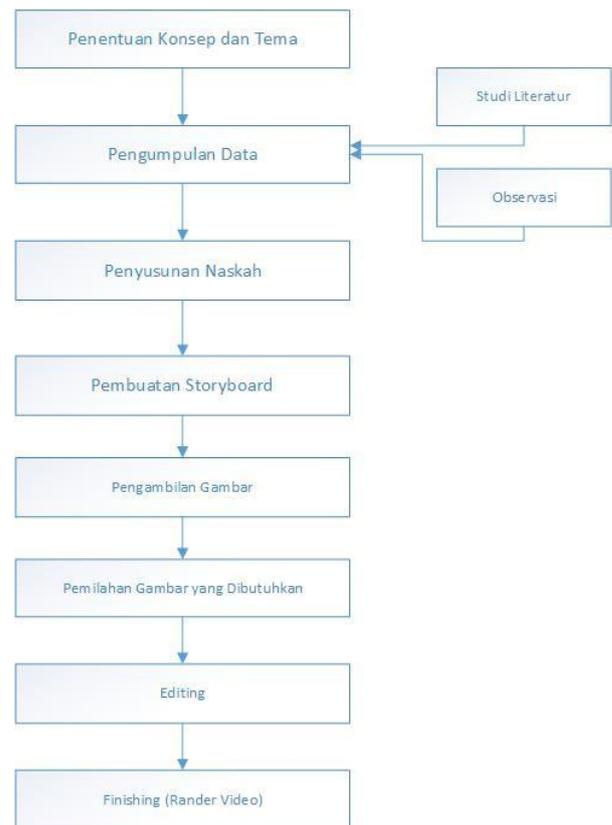
Tahap proses pasca produksi meliputi editing untuk pembuatan judul pada opening film, pemotongan video (*cutting*), pemberian efek transisi untuk perpindahan video, penyisipan audio yang akan digunakan sebagai *backsound*, pemberian *color grading* agar video yang dihasilkan lebih cinematic, dan proses *rendering* video setelah video sudah selesai di edit. Pada proses pengeditan video *IT in Millennial Daily Life* menggunakan Teknik *Continuity Cutting*.

4) Distribusi

Pada proses distribusi, film *IT in Millennial Daily Life* di distribusikan melalui akun youtube milik Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi dengan url :

<https://youtu.be/FlhUPsw4HwI>.

Metodologi dijelaskan pada diagram metodologi gambar 1 seperti berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

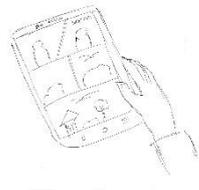
A. *Storyboard*

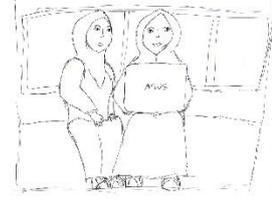
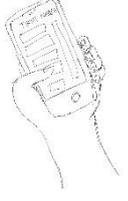
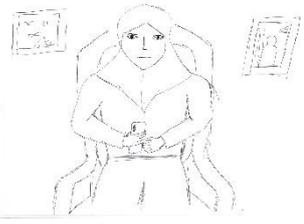
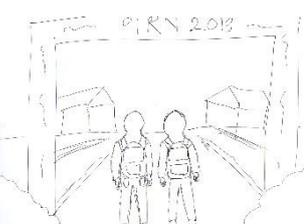
Storyboard adalah gambar sketsa yang disusun secara urut sesuai dengan alur cerita yang ada dalam sebuah naskah. Fungsi *storyboard* yaitu memvisualisasikan sebuah gagasan kedalam bentuk gambar sehingga terbentuk sebuah pemaknaan yang dapat direpresentasikan [12].

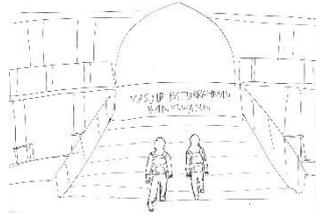
Storyboard dibuat untuk menentukan sudut pandang dan komposisi pengambilan gambar pada setiap scene. *Scene* dalam *storyboard* disesuaikan dengan *script* atau yang telah dibuat [13].

Dalam pembuatan film pendek ini, kami menggunakan *storyboard* yang dijelaskan pada Tabel 1 seperti di bawah ini:

Tabel 1. *Storyboard*

Gambar	Dialog/Audio/Kamera / Lokasi/ Durasi
	Dialog (Video) : Opening (Judul Film) Audio : Instrument music Kamera : <i>Close Up</i> Lokasi : - Durasi : 1 menit
	Dialog (Video) : Alvi membaca webtoon dan mendengarkan musik. Audio : Intrument Kamera : <i>Medium Close Up</i> Lokasi : Kamar Alvi Durasi : 20 Detik
	Dialog (Video) : Alvi berbicara dengan Dela via Line mengenai tugas kuliah. Audio : Dialog Dela dan Alvi di Line Kamera : <i>Medium Close Up</i> Lokasi : Kamar Alvi Durasi : 30 Detik
	Dialog (Video) : Dela mengakses elearning untuk mengecek tugas kuliah. Audio : Dialog Dela dan Alvi di Line Kamera : <i>Medium Close Up</i> Lokasi : Kos Dela Durasi : 20 Detik
	Dialog (Video) : Keesokan harinya Alvi menjemput

Gambar	Dialog/Audio/Kamera / Lokasi/ Durasi
	Dela untuk pergi ke kampus. Audio : Suara Dela dan Alvi Kamera : <i>Medium Close Up</i> Lokasi : Kos Dela Durasi : 20 Detik
	Dialog (Video) : Alvi dan Dela mengerjakan tugas di kampus. Audio : Suara Dela dan Alvi Kamera : <i>Medium Close Up</i> Lokasi : Kampus Durasi : 2 Menit
	Dialog (Video) : Malamnya Dela mengecek Alvi untuk minta tolong mengantarnya ke stasiun besok pagi. Setelah WA dengan Alvi, Dela memesan tiket kereta secara online. Audio : Suara Keyboard Kamera : <i>Medium Close Up</i> Lokasi : Kos Dela Durasi : 10 Detik
	Dialog (Video) : Pada malam yang sama Natasya mengecek Alvi untuk mengajaknya ke PIRN 2019. Audio : Suara Keyboard Kamera : <i>Medium Close Up</i> Lokasi : Kos Natasya Durasi : 1 menit
	Dialog (Video) : Keesokan paginya Alvi mengantar Dela ke Stasiun Audio : Dialog Dela dan Alvi Kamera : <i>Over The Shoulder Shot</i> Lokasi : Stasiun Durasi : 20 Detik
	Dialog (Video) : Setelah Alvi mengantar Dela ke stasiun, Alvi pergi dengan Natasya ke PIRN 2019. Audio : Instrument Kamera : <i>Full Shot</i> Lokasi : PIRN 2019 Durasi : 1 Menit

Gambar	Dialog/Audio/Kamera / Lokasi/ Durasi
	<p>Dialog (Video) : Karna jam sudah menunjukkan waktu sholat dhuhur, jadi Alvi dan Natasya pergi ke Masjid untuk menunaikan sholat.</p> <p>Audio : Instrument</p> <p>Kamera : Full Shot</p> <p>Lokasi : Masjid Baiturrahman Banyuwangi</p> <p>Durasi : 1 Menit</p>
	<p>Dialog (Video) : Setelah sholat, Alvi dan Natasya pergi ke Taman Sritanjung untuk beristirahat sambil bermain game bersama.</p> <p>Audio : Dialog Alvi dan Natasya</p> <p>Kamera : Full Shot</p> <p>Lokasi : Taman Sritanjung</p> <p>Durasi : 1 Menit</p>
	<p>Dialog (Video) : Closing (Credit title)</p> <p>Audio : Instrument</p> <p>Kamera : Full Shot</p> <p>Lokasi : -</p> <p>Durasi : 1 Menit</p>

B. Pengambilan Video

Dalam pengambilan video pada film pendek *IT in Millennial Daily Life* ini menggunakan teknik *handheld*. Teknik ini menggunakan tangan sebagai tumpuan untuk menopang kamera atau mengoperasikan kamera tanpa menggunakan alat bantu *tripod* atau *monopod*. Teknik ini memungkinkan untuk mengurangi atau *reduce* goyangan atau *shake* ketika pengambilan video [14].

C. Editing Video

1) Membuat Video Utama

Dalam pembuatan *editing* video utama, penulis menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS6*. *Adobe Premiere Pro CS6* merupakan sebuah *software* penyunting video berbasis non-linier (*non-linier editor* atau *NLE*) dari *adobe systems*. *Adobe Premiere Pro CS6* memiliki sekitar 45 efek video dan 12 efek audio, yang bisa digunakan untuk mengubah

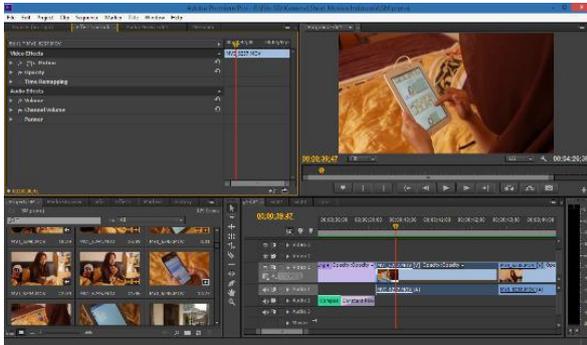
pola tampilan dan menganimasikan klip video dan audio. Disamping itu, *Adobe Premiere Pro CS6* juga memiliki sekitar 30 macam *transisi* (perpindahan antar-klip) sehingga peralihan antara klip video satu ke klip video selanjutnya lebih dinamis.

Adobe Premiere Pro CS6 memiliki fitur-fitur penting, antara lain *Capture* (perekam video) *Monitor*, *Trim* (alat pemotong klip) *Monitor*, dan *Titler* (Pembuat teks judul) *Monitor*. Pada efek-efek video *Adobe Premiere Pro CS6* terdapat *keyframe* seperti yang terdapat pada *Adobe After Effects*. Pada *titler*, digunakan untuk membuat teks judul/*title* dan mengubah properti dari teks seperti mengubah bentuk huruf, memberi dan mengubah warna, memberi kontur, garis luar (*outline*), membuat animasi pergerakan atau animasi teks berjalan (*roll and/or crawl*), bisa juga digunakan untuk memberi *shape* agar tampilan judul/*teks* video terlihat lebih menarik. Tahap terakhir adalah *export/output/menyimpan* proyek dalam bentuk video dan didistribusikan ke berbagai media yang bisa menampilkan format video.

Proses editing dengan *software* tersebut menggunakan teknik *Continuity Cutting*. *Editing continuity* termasuk pada kategori *invisible cutting*, alasannya karena hasil dari editing ini membuat penonton tidak merasakan bosan dan adanya sambungan antar *shot* [15]. Proses *editing continuity cutting* terdiri dari, pemotongan video atau *cutting* atau sering biasa disebut *trim*, pemberian efek *transitions*, penyisipan *audio*, pemberian *color grading*, dan pemberian tulisan atau *text*. Dapat dilihat seperti di bawah ini dengan gambar dan penjelasannya.

Pemotongan video atau *cutting* merupakan salah satu proses dalam editing video dan berfungsi untuk memotong bagian yang tidak digunakan pada film pendek, misalnya adegan yang tidak sesuai pada skenario atau naskah

yang sudah dibuat oleh penulis. Proses pemotongan video atau cutting dapat dilakukan pada bagian awal, tengah atau akhir video. Pemotongan video atau *cutting* di dalam *tools Adobe Premiere Pro CS6* biasa disebut dengan *trim*. Pemotongan video dijelaskan pada gambar 2.



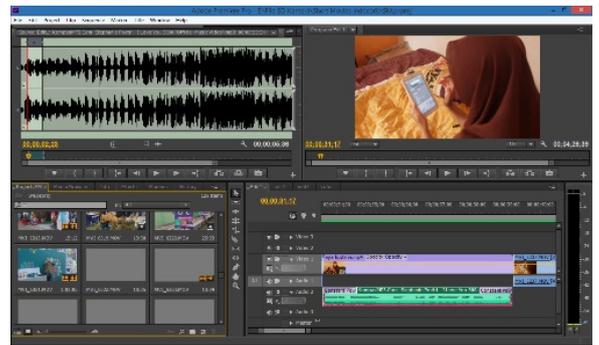
Gambar 2. Pemotongan Video/Cutting

Pemberian efek *transitions* berfungsi untuk memperhalus perpindahan antara video satu dengan video lainnya dengan beberapa efek *transitions* yang sudah disediakan. Seperti yang dijelaskan pada gambar 3.



Gambar 3. Pemberian Efek Transitions

Penyisipan *audio* dibutuhkan sebagai faktor pendukung untuk menambah daya tarik penonton dalam menonton film. Dengan memberikan *background* musik atau audio dari pemain yang sudah di *dubbing* agar penonton tidak bosan ketika menikmati sebuah adegan dalam film dan terdengar sangat jelas untuk adegan dialog antar aktor/aktris. Seperti yang telah dijelaskan pada gambar 4.



Gambar 4. Penyisipan Audio

Color Grading merupakan proses mengatur warna dasar yang digunakan untuk mengubah atau meningkatkan nuansa pada film. Pemberian *color grading* pada film sangat dibutuhkan pada film agar terlihat *cinematic* dan memiliki satu kesatuan warna, yang dijelaskan pada gambar 5.



Gambar 5. Pemberian Color Grading

Pemberian *text* pada film berfungsi untuk memberikan keterangan, supaya alur cerita, dan waktu yang terjadi pada film di deskripsikan secara jelas dan mudah dipahami penonton. Pemberian *text* bisa dilakukan pada saat adegan berdialog maupun pembukaan video, seperti yang dijelaskan pada gambar 6.



Gambar 6. Pemberian Text

2) Pembuatan Efek Layar HP

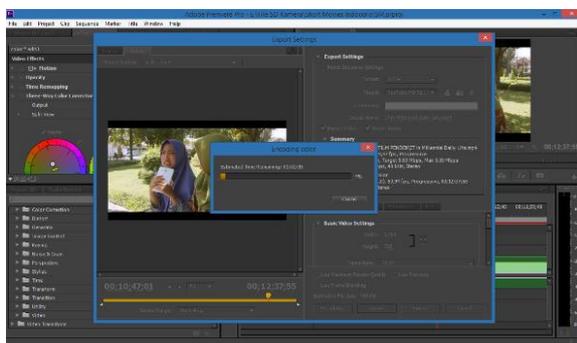
Dalam pembuatan efek layar HP ini digunakan aplikasi *Adobe After Effects CS6*. Efek ini dibuat supaya penonton tidak merasa jenuh dan merasa tertarik karena suguhan animasi dari tampilan layar HP dan digunakan untuk memperjelas kegiatan yang dilakukan oleh aktor/aktris supaya penonton dapat mengetahui secara jelas aktivitas dari aktor/aktris. Seperti yang dijelaskan pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Pembuatan Efek Layar HP

3) Proses Rendering

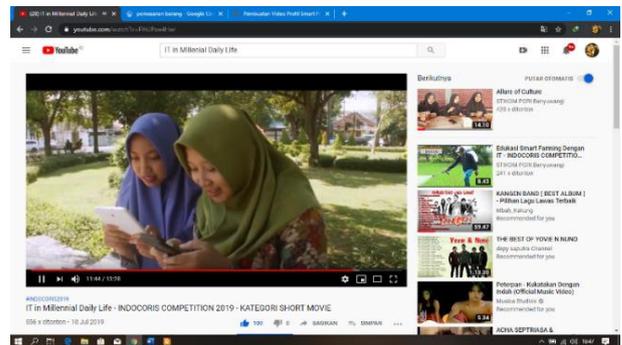
Tahapan *Rendering* ini dilakukan ketika semua bahan di jadikan satu projek dan proses *editing* selesai. Kemudian file yang sudah di edit, lalu di *export* untuk dijadikan satu menjadi film pendek dalam satu file dengan format dan resolusi yang telah ditentukan dan menunggu beberapa menit untuk proses *rendering* dan setelah di *render* video tersebut siap untuk di publikasikan. Seperti yang telah dijelaskan pada gambar 8.



Gambar 8. Proses Rendering Video

D. Hasil

Video *IT in Millennial Daily Life* yang telah *dirender*, selanjutnya di *upload* ke akun youtube milik Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi seperti di bawah ini :



Gambar 9. Tampilan Youtube *IT in Millennial Daily Life*

IV. PENUTUP

Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Film pendek *IT in Millennial Daily Life* dibuat dengan menggunakan teknik *handheld* dalam pengambilan video menghasilkan video yang tidak *shake* atau goyang, dan teknik *continuity cutting* dalam proses *editing* video menghasilkan perpindahan video yang tidak terlalu mencolok.
2. Film yang kami buat, dapat menyalurkan hobi serta untuk pekerjaan yang ada pada bidang videografi bagi penulis dalam membuat film. Hal tersebut dibuktikan oleh penulis dengan diikutsertakannya film *IT in Millennial Daily Life* dalam lomba INDOCORIS COMPETITION tahun 2019 kategori *Short Movies*.
3. Film tersebut juga telah menarik perhatian 561 penonton di *channel Youtube* milik Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi, dan memberikan informasi kepada penonton tentang pemanfaatan perkembangan teknologi bagi kehidupan di era millennial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami tujukan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengirimkan jurnal ini di Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia. Dan kami ucapkan terima kasih, kepada *viewers* film

pendek kami dengan judul *IT in Millennial Daily Life* di *Youtube*. Serta dukungan dari teman-teman penulis.

REFERENSI

- [1] K. Kunci, "Perancangan dan Pembuatan Film Pendek Animasi Tanya Sang Anak Menggunakan Teknik Frame By Frame," vol. 1, no. 1, 2018.
- [2] F. Pendek, S. Sma, and D. Kota, "Editing Film Pendek Dengan Teknik Montage Tentang Gaya Hidup Clubbers Siswa SMA di Kota Bandung," vol. 5, no. 3, pp. 940–946, 2018.
- [3] S. Hidayatullah, A. Waris, and R. C. Devianti, "Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food," *J. Manaj. Dan Kewirausahaan*, vol. 6, no. 2, pp. 240–249, 2018.
- [4] N. S. R. Rais, M. M. J. Dien, and A. Y. Dien, "Kemajuan teknologi informasi berdampak pada generalisasi unsur sosial budaya bagi generasi milenial," *J. Mozaik*, vol. 10, pp. 61–71, 2018.
- [5] W. Wiridjati and R. R. Roesman, "Fenomena Penggunaan Media Sosial Dan Pengaruh Teman Sebaya Pada Generasi Milenial Terhadap Keputusan Pembelian," *J. Manaj. dan Pemasar. Jasa*, vol. 11, no. 2, p. 275, 2018.
- [6] E. F. Setiadi, A. Azmi, and J. Indrawadi, "Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial," vol. 2, no. 4, pp. 313–323, 2019.
- [7] A. B. Paryanti, "Peran IT dalam Generasi Milenial Terhadap Sikap Kebangsaan," *J. Inf. Syst. applied, Manag. Account. Res.*, vol. 2, no. 3, pp. 24–30, 2018.
- [8] L. Bruno, "Makna Ideologi Komunis dalam Film Stalingrad 2013," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [9] J. Pengabdian and P. Masyarakat, "Pelatihan Film Pendek untuk Siswa SMA," *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 5458, p. 15, 2018.
- [10] S. W. Handani and D. R. Nafianti, "Perancangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Legenda Desa Penyarang," *J. Infotel*, vol. 9, no. 2, p. 204, 2017.
- [11] P. Bagiananda, "Editing Cross-Cutting in The Film Haji Backpacker," vol. 11, p. 19, 2019.
- [12] F. S. Sauri, "Perancangan Storyboard Dalam Film Animasi 3D Sons of Pandawa," vol. 6, no. 2, pp. 1672–1680, 2019.
- [13] L. Bruno, "Pembuatan Film Pendek Berjudul Percaya," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [14] P. Film and M. Anomali, "Pengambilan gambar handheld sebagai pembentuk ketegangan pada film," *TEXTURE Art Cult. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 116–131, 2018.
- [15] A. B. Mochammad Rizki Fauzzi, Dwi Nurrahmi K., "Teknik Penyuntingan Gambar Dengan Menciptakan Kesenambungan Gambar Dalam Film Pendek Srihunnging Kanthil," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 99–112, 2019.