

# Sebuah Program Televisi Film Komedi “Millennial”

Bayu Dwi Saputra, Tina Agustari

Prodi Ilmu Komunikasi

STIKOM Interstudi

Jakarta, Indonesia

bayudwisaputra@stikom.ac.id

**Abstract**— *The purpose of the creation of Millennial Films presents an entertainment that gives knowledge, Sharff's insight into public awareness regarding the use of social media. The Millennial Film is adapted from real life and is presented fresh with funny jokes and scenes but a strong motivational message. In the process of filmmaking Millennial creators work applying techniques Camera constant movement, long take, One shot single cam. Shooting using the camera constant movement, long take, composition and angle techniques are used to help dramatization of films such as inner conflict, despair, choppy, distressed and other mood swings experienced in the scene in a millennial film. One shot can be less than a second, it can be a few minutes even hours.*

**Keywords**—*movies, Millennials, comedy, camera techniques..*

**Abstrak**— *Tujuan penciptaan karya film Millennial menyajikan tayangan hiburan yang memberikan pengetahuan, wawasan sekaligus mengugah kesadaran masyarakat terkait penggunaan media sosial. Film Millennial diadaptasi dari kehidupan nyata ini disajikan secara segar dengan selipan gurauan dan adegan-adegan yang lucu namun sarat pesan motivasi yang kuat. Dalam proses pembuatan film Millennial pencipta karya menerapkan teknik perpindahan kamera tetap, waktu lama ,shot panjang dengan satu kamera . Pengambilan gambar menggunakan teknik perpindahan kamera tetap, waktu panjang, komposisi dan angle digunakan untuk membantu dramatisasi film seperti konflik batin, rasa putus asa, terpojok, tertekan dan perubahan mood lainnya yang dialami tokoh dalam adegan di film millennial. Satu shot dapat berdurasi kurang dari satu detik, bisa pula beberapa menit bahkan jam.*

**Kata Kunci**—*Film, generasi milenial, komedi, teknik kamera.*

## I. PENDAHULUAN

Film sebagai media komunikasi massa yang memiliki peran penting untuk menyalurkan pesan-pesan kepada penonton. Film memiliki pengaruh yang kuat terhadap masyarakat. Film memiliki dampak yang kuat salah satunya menceritakan tentang kehidupan masyarakat. Film berhasil mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan pesan di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya.

Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar. Tak hanya sebagai media penyampaian pesan, film juga berfungsi sebagai media hiburan. Selain memiliki daya tarik dari segi estetika film dapat mengikat penonton secara emosional karena film merupakan bentuk seni imajinatif untuk

menuangkan mimpi dan fantasi. Selama ini film hanya dinilai sebatas hiburan untuk pelarian diri. Tetapi sejatinya film bisa mempengaruhi pikiran dan perilaku masyarakat. Film telah menjadi media komunikasi audio visual yang akrab dinikmati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentang usia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. (Idy Subandy, 2011).

Film bisa diklasifikasi berdasarkan genrenya, genre film yang dikenal di masyarakat diantaranya Laga, Komedi,

Drama, Petualangan, Epik, Musikal, Perang, Science Fiction, Pop, Horor, Gangster, Thriller, Fantasi, Bencana (LaRose, 2009).

Dalam Karya akhir ini pencipta karya fokus pada pembuatan karya film bergenre komedi. Film komedi intinya adalah menyajikan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak karena dalam film komedi mengandung unsur humor. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.

Menurut Arwah Setiawan (Suhadi, 1989) Humor itu adalah rasa atau gejala yang merangsang kita untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental, ia bisa berupa rasa, atau kesadaran, di dalam diri kita (Sense of humor); bisa berupa suatu gejala atau hasil cipta dari dalam maupun dari luar diri kita. Bila dihadapkan pada humor, kita bisa langsung tertawa lepas atau cenderung tertawa saja; misalnya tersenyum atau merasa tergelitik di dalam batin saja.

Fungsi humor yang paling menonjol, yaitu sebagai sarana penyalur perasaan yang menekan diri seseorang. Perasaan itu bisa disebabkan oleh macam-macam hal, seperti ketidakadilan sosial, persaingan politik, ekonomi, suku bangsa atau golongan, dan kekangan dalam kebebasan gerak, seks, atau kebebasan mengeluarkan pendapat. (James Danandjaya, 1989. Hlm. 219)

Film “Millennial” menggunakan latar belakang realitas menjadi refleksi dari kehidupan sebenarnya dan menyajikannya dengan karakter yang menarik. Media sosial menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja masa kini. Ajang bagi anak muda untuk 'pamer', menjadi hits dan terkenal. Generasi milenial adalah orang yang lahir ketika TV berwarna, handphone

dan internet sudah ada. Artinya generasi milineal sangat akrab dengan internet dan mahir dalam teknologi. Kaum Millennial menghabiskan waktunya untuk menonton secara streaming, serta tidak bisa jauh dari gadget.

Dalam film ini penonton akan disuguhkan sebuah tontonan tentang kehidupan remaja yang mencari eksistensi diri melalui media sosial. film “Millennial” tidak hanya kocak menampilkan sisi kelucuan akting pemainnya yang begitu natural, namun jalan cerita yang sederhana tapi khas dengan kehidupan nyata. Film yang diadaptasi dari kehidupan nyata ini disajikan secara segar dengan selipan gurauan dan adegan-adegan yang lucu namun sarat pesan motivasi yang kuat.

#### A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, karya film pendek ini adalah bagaimana perancangan dan pembuatan film komedi “Millennial” sehingga pesan moral dalam film tersebut tersampaikan ke penonton?

#### B. Tujuan Proyek

Tujuan penciptaan karya dari film pendek fiksi antara lain :

1. Untuk memproduksi sebuah karya film komedi “Millennial”
2. Menyajikan film/tayangan hiburan

#### C. Ruang Lingkup dan Batasan Proyek

Film fiksi “Millennial” diharapkan dapat memberikan manfaat secara akademis dan praktis sebagai berikut :

#### D. Manfaat Akademis

Pencipta karya berharap dapat memberikan kontribusi atau sumbangan pemikiran bagi Ilmu komunikasi di bidang penyiaran televisi khususnya dalam pembuatan film fiksi pendek.

#### E. Manfaat Praktis

Karya film pendek ini diharapkan memberikan informasi dan menambah wawasan terkait pembuatan film fiksi. Serta menjadi referensi bagi pencipta karya film lain dalam mengembangkan pembuatan film bergenre komedi.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Definisi dan Fungsi Komunikasi Massa

Komunikasi massa telah banyak didefinisikan akademisi bahwa komunikasi massa yaitu pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Proses komunikasi masa berbeda dengan dengan komunikasi tatap muka. Karena sifat komunikasi massa yang melibatkan banyak orang, maka proses komunikasinya sangat kompleks dan rumit. Proses komunikasi massa terlihat berproses dalam bentuk (a). Melakukan distribusi dan penerimaan informasi dalam skala besar. (b). Proses komunikasi massa juga dilakukan melalui satu arah, yaitu dari komunikator ke komunikan. (c). Proses komunikasi massa berlangsung secara asimetris

di antara komunikator dan komunikan, menyebabkan komunikasi di antara mereka berlangsung datar dan bersifat sementara. (d). Proses komunikasi massa juga berlangsung impersonal (non personal) dan tanpa nama. (e). Proses komunikasi massa juga berlangsung berdasarkan pada hubungan-hubungan kebutuhan (market) di masyarakat.

Fungsi komunikasi massa memiliki dua aspek yaitu fungsi nyata dan fungsi tidak nyata. Setiap fungsi sosial dalam masyarakat memiliki efek fungsional dan disfungsional.

### B. Karakteristik Komunikasi Massa

1. Komunikasimassa bersifat umum.
2. Komunikan bersifat heterogen
3. Media massa menimbulkan keserempakan
4. Hubungan komunikator- komunikan bersifat non-pribadi

Joyce Cramond menjelaskan bahwa dari adanya media masa seperti televisi menunjukkan bahwa efek dari media tersebut adalah munculnya efek alihan (displacement effect) yang ia definisikan sebagai reorganisasi kegiatan yang terjadi karena masuknya televisi berupa pengurangan kegiatan dan penghentian beberapa kegiatan sama sekali dan diganti oleh kegiatan menonton ~~yang~~ memberikan pengetahuan, v

### C. Televisi Medium Komunikasi Massa

Media massa adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan surat kabar, film, radio, dan televisi.

Televisi diartikan sebagai saluran komunikasi massa dalam arti saluran umum atau terbuka dalam menyalurkan lambang – lambang yang berbentuk bayangan hidup dan bersuara yang aktual dan meliputi perwujudan kehidupan masyarakat.

### D. Karakteristik Televisi

1. Audiovisual
2. Berpikir Dalam Gambar
3. Pengoperasian Lebih Kompleks.

### E. Pengertian Film

Film adalah gambar-hidup yang juga sering disebut movie. Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah Cinemathographie yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = grhap (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

### F. Jenis Film

1. Film Fiksi
2. Film Non Fiksi
3. Film Panjang
4. Film Pendek
5. Film Dokumenter

#### G. Genre Film

1. Film Horor
2. Drama
3. Action
4. Komedi tokoh yang lucu.
5. Film Thriller
6. Film Fantasi

#### H. Televisi dan Film Komedi

Fungsi televisi ialah sebagai media hiburan. Hal ini direalisasikan dengan menampilkan tayangan-tayangan yang bergenre komedi. Fungsi hiburan untuk media elektronik menduduki posisi paling tinggi dibandingkan dengan fungsi-fungsi yang lain.

(Lynch, 2002) mengemukakan fungsi humor dalam konteks sosial secara sosiologis dan komunikasi. Secara sosiologis, memfokuskan pada fungsi humor secara luas seperti rti identifikasi, pembedaan, kontrol, dan perlawanan. Sedangkan secara komunikasi, memfokuskan pada fungsi humor yang lebih spesifik dalam konteks sosial yang lebih sempit.

#### I. Teknik Humor dalam Media Audiovisual

Humor dapat menghibur dan mengundang perhatian, serta menimbulkan ketertarikan bagi seseorang, dengan adanya reaksi, yakni tertawa.

Teknik humor disebutkan dalam buku Arthur Asa Berger yang berjudul *An Anatomy of Humor*. Berger mengeluarkan dua buku yang diterbitkan tahun 1998 dan 2012. *An Anatomy of Humor* tahun 1998 dan 2012 menyebutkan ada empat kategori dasar, yakni language, logic, identity, dan action. Kedua buku tersebut memiliki perbedaan jumlah dimensi dari masing-masing kategori. Dalam penelitian ini, teknik humor yang digunakan adalah teknik humor Arthur Asa Berger (2012). Dimensi-dimensi tersebut antara lain:

1. Language (Allusion, Bombast, Definition, Exaggeration, Facetiousness, Insults, Infantilism, Irony, Misunderstanding, Over Literalness, Puns, Repartee, Ridicule, Sarcasm, dan Satire).
2. Logic (Absurdity, Accident, Analogy, Catalogue, Coincidence, Disappointment, Ignorance, Mistakes, Repetition, Reversal, Rigidity, dan Theme/Variation).
3. Identity (Before/After, Burlesque, Caricature, Eccentricity, Embarrassment, Exposure, Grotesque, Imitation, Impersonation, Mimicry, Parody, Scale, Stereotype, dan Unmasking).
4. Action (Chase, Slapstick, Speed, dan Time).

Adegan lawak (slapstick) sangat efektif untuk memancing tawa masyarakat dari latar belakang

pendidikan, sosial, dan ekonomi tertentu.

#### J. Dasar-Dasar Produksi Film

Kegiatan produksi film dan produk audio visual lainnya secara umum terdiri atas lima proses kegiatan, yang utama dan menyangkut dengan proses produksi meliputi kegiatan Pra-produksi, Produksi, dan Post-produksi.

#### K. Teknik Gerakan Kamera

Dalam proses pembuatan film Millennial pencipta karya terinsiprasi menerapkan teknik camera constant movement, long take, One shot single cam seperti dalam film *Birdman*. Pengambilan gambar menggunakan teknik camera constant movement, long take, komposisi dan angle digunakan untuk membantu dramatisasi film seperti konflik batin, rasa putus asa, terpojok, tertekan dan perubahan mood lainnya yang dialami tokoh dalam adegan.

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. PERENCANAAN PROYEK

##### 1. Analisis Situasi

Film fiksi adalah salah satu jenis film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang. Film fiksi bisa menceritakan gambaran atas realitas sosial yang terjadi dan menyiratkan pesan atau wacana positif ke khalayak. Film Millennial merupakan film fiksi bergenre komedi. Dengan konten utama berupa humor, film Millennial tidak hanya menyajikan tontonan menghibur yang membuat penonton tersenyum atau tertawa tetapi memiliki fungsi lain sebagai alat komunikasi sosial yakni menyajikan cerita, peristiwa, drama ke masyarakat sebagai representasi dan refleksi kehidupan sosial. Film Millennial merupakan medium ekspresi pencipta karya mengemukakan ide atau gagasan dalam ide cerita untuk dikomunikasikan kepada publik. Untuk merancang humor dalam film Millennial, pemainnya melalui situasi, bahasa, tindakan, hubungan dan karakter dalam adegan-adegan film. Sebagai tontonan menghibur film Millennial juga sarat nilai pesan positif yaitu menginspirasi dan mempersuasi masyarakat melalui ajakan halus lewat ide yang dituangkan di dalam film.

##### 2. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Metode pengumpulan data yang digunakan pencipta karya adalah

##### 3. Data Primer

Pencipta karya menggunakan kuisisioner sebagai teknik untuk mengumpulkan data.

Kuisisioner adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden.

##### 4. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi.

Dalam perancangan dan pembuatan film “Millennial”, pencipta karya juga mengamati dan mengkaji film yang sebelumnya beredar. Film Birdman dijadikan sebagai acuan terutama dalam aspek sinematografi yang akan diterapkan dalam objek penciptaan karya. Aspek tersebut antara lain teknik pengambilan gambar yakni : komposisi, angle, kontinuitas dan editing dalam sinematografi.

#### 5. Aspek Geografis

Dari Geografis, lingkup siaran program acara ini adalah seluruh Indonesia. Karena kemampuan daya pancar televisi swasta dan nasional mampu menyiarkan sampai seluruh Indonesia. Dari Geografis, lingkup siaran program acara ini adalah seluruh Indonesia. Karena kemampuan daya pancar televisi swasta dan nasional mampu menyiarkan sampai seluruh Indonesia.

#### 6. Aspek Demografis

Dilihat dari aspek demografis, target pemirsa untuk program acara film “Millennial” ini adalah sebagai berikut :

- Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
- Usia:10 - 65 Tahun
- Pendidikan :SD, SMP, SMA, DIPLOMA, STRATA SATU DAN STRATA DUA
- Pekerjaan : Semua Pekerjaan
- Strata Ekonomi Sosial : A, B, C, D, E

#### 7. Aspek Psikografis

Dilihat dari aspek psikografis, target pemirsa yang sesuai untuk film “Millennial” adalah kebutuhan, keinginan, minat, opini Sikap, perilaku, dan gaya hidup

### B. PELAKSANAAN PROYEK

#### 1. Pra Produksi

Ide pembuatan program film pendek “Millennial” dilandasi pada kesadaran atas fenomena masyarakat terkait penggunaan media sosial. Media sosial menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan termasuk remaja masa kini. Film “Millennial” menggunakan latar belakang realitas menjadi refleksi dari kehidupan sebenarnya dan menyajikannya karakter yang menarik dengan didukung teknik humor. Film bergenre komedi sudah melekat akrab dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Sebagai sebuah tontonan menghibur film Millennial sarat nilai pesan positif karena menginspirasi dan mempersuasi masyarakat melalui ajakan halus lewat ide yang dituangkan di dalam film. Berdasarkan hal itu, pencipta karya juga ingin menunjukkan kepada khalayak/masyarakat potensi film dari sisi komedi tidak hanya untuk menghibur tapi juga memberikan pengetahuan, wawasan dan mengugah kesadaran masyarakat untuk penggunaan media sosial secara baik.

#### 2. Judul Film

“Millennial” merupakan film pendek yang bertujuan untuk memberikan inspirasi yang kreatif untuk pemirsa/khalayak. Judul “Millennial” dipilih karena mewakili fokus cerita. film berkisah tentang kehidupan remaja generasi milenial yang berusaha mencari perhatian, pengakuan dan eksistensi sosial di jagad maya.

#### 3. Format dan Bentuk Film

“Millennial” adalah jenis film fiksi pendek.

#### 4. Durasi

Film pendek “Millennial” berdurasi 15 menit.

#### 5. Sinopsis

Imam adalah remaja yang terobsesi menjadi terkenal di media sosial. Imam selalu mencari perhatian, pengakuan dan eksistensi sosial di jagad maya. Segala upaya dilakukan agar bisa populer di media sosial dan memiliki banyak pengikut. Tujuannya menjadi Vlogger youtube yang sukses. Obsesinya untuk mendulang popularitas di media sosial ternyata tidak semudah yang dibayangkan. Berusaha menarik perhatian warganet, Imam mengorbankan waktu belajarnya di sekolah demi terkenal di media sosial. Imam mendadak terkenal di media sosial karena vlognya yang kontroversial. Aksi apakah sebenarnya imam lakukan?

#### 6. Treatment

Di dalam film pendek ini, pencipta karya berperan sebagai Produser, Director, dan Script Writer. Sebagai Produser, pencipta karya bertanggung jawab penuh atas pelaksanaan keseluruhan kerja dari mulai pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pencipta karya sebagai Produser membuat perencanaan kerja produksi yang meliputi ide dan pengembangan film, mencari dan menentukan talent yang memiliki potensi lalu melakukan riset, membuat estimasi anggaran biaya, menentukan crew yang bertugas dan membuat jadwal produksi. Pencipta karya juga berperan sebagai Script Writer yang membuat naskah untuk kegiatan shooting. Pada saat proses produksi / shooting, pencipta karya berperan sebagai Director yang bertugas mengarahkan talent dan crew pada saat dilapangan.

#### 7. INT. RUMAH IMAM

Di kamar tidur Imam terbangun mendengar suara ibunya yang membangunkannya, Imam seorang pelajar yang berangan-angan menjadi vlogger

#### 8. EXT. HALAMAN RUMAH IMAM

Imam bersiap untuk berangkat ke sekolah dengan motor kesayangannya.

#### 9. EXT. PARKIRAN SEKOLAH

Imam sampai di sekolah bersama teman baiknya bernama Burhan. Mereka berdua sangat kompak tidak mengerjakan tugas.

#### 10. EXT. HALAMAN SEKOLAH

Imam dan Burhan diberi hukuman karena asik membuat vlog dan yang paling fatal tidak mengerjakan tugas oleh gurunya dengan cara hormat kepada bendera.

#### 11. EXT.PARKIRAN SEKOLAH

Scene berlanjut Imam yang asik membuat vlog dan Burhan yang risih dengan perilaku Imam. Burhan pun memberi saran kepada Imam untuk menjadi terkenal dengan mudah di media sosial.

#### 12. EXT. KEBUN

Kemudian Burhan menyuruh Imam dengan berpakaian dengan alas daun pisang hingga joget-joget dan Burhan merencanakan semua kejadian tersebut, saat asik joget tiba-tiba keluar pemilik kebun dengan keadaan marah, akhirnya

Burhan dan Imam pun kabur terbirit-birit dari kejaran penjaga kebun.

### 13. EXT. JALAN

Imam dan Burhan pun berhasil kabur dari kejaran tukang kebun dan berniat pulang kerumah dengan masih menggunakan pakaian daun pisang.

### 14. INT. RUMAH IMAM

Emak sangat terkejut dengan pakaian Imam yang terbuat dari daun pisang, ibunya menasihati Imam dan menegur Imam karena lalai mengerjakan tugas. Pada akhirnya Imam pun sadar kewajibannya sebagai pelajar dengan harapan bisa membahagiakan ibunya. Imam kemudian menelpon Burhan dengan maksud meminta sahabatnya untuk menghapus rekaman Imam berjoget di kebun menggunakan daun pisang. Tapi ternyata rekaman tersebut sudah diunggah media sosial dan tersebar di dunia maya. Imam mendadak terkenal karena aksi kontroversialnya di akun media sosial.

### 15. Estimasi Anggaran

TABEL 1 ESTIMASI ANGGARAN

<i>PRE PRODUCTION</i>	Rp1.050.000
<i>PRODUCTION CREW</i>	Rp3.950.000
<i>TALENT</i>	Rp1.800.000
LOKASI	Rp700.000
<i>CATERING</i>	Rp3.250.000
<i>EQUIPMENT</i>	Rp8.500.000
<i>ART DEPARTMENT</i>	Rp1.400.000
<i>POST PRODUCTION MEALS</i>	Rp300.000
<i>SUB TOTAL</i>	Rp20.950.000

### 16. Realisasi Anggaran

TABEL 2 REALISASI ANGGARAN

<i>PRE PRODUCTION</i>	Rp1.050.000
<i>PRODUCTION CREW</i>	Rp3.950.000
<i>TALENT</i>	Rp1.800.000
LOKASI	Rp700.000
<i>CATERING</i>	Rp3.250.000
<i>EQUIPMENT</i>	Rp8.500.000

<i>ART DEPARTMENT</i>	Rp1.400.000
<i>POST PRODUCTION MEALS</i>	Rp300.000
<i>SUB TOTAL</i>	Rp20.950.000

### 17. Produksi

TABEL 3 JADWAL PRODUKSI

30-08-2019	Pinggiran BKT	Proses Shooting Hari 1
30-08-2019	Rumah Imam	Proses Shooting Hari 1
30-08-2019	Rumah Burhan	Proses Shooting Hari 1
31-08-2019	SMKN 48	Proses Shooting Hari 2
31-08-2019	Kebun Pisang	Proses Shooting Hari 2
31-08-2019	Pinggiran BKT	Proses Shooting Hari 2
31-08-2019	Gang rumah Imam	Proses Shooting Selesai

### 18. Proses produksi

Produksi adalah pelaksanaan sebuah naskah menjadi bentuk audio dan visual, dilakukan sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku di pertelevisian. Produksi akan mencapai hasil yang optimal apabila sudah melalui prosedur yang sesuai *Standar Operasional Produksi* (SOP).

### 19. Evaluasi Produksi

Proses produksi adalah dimana dilaksanakan dari semua perencanaan yang telah dilakukan pada saat pra produksi, yaitu realisasi dari *treatment* dan *shooting script*. Proses produksi dilakukan bersama semua crew berawal dari sutradara, astrada, *cameraman*, *lighting man*, *audioman*, *talent*. Pada saat proses produksi, Pencipta karya ini berlaku sebagai produser sekaligus sutradara.

Pengambilan gambar saat *shoting* dilakukan dengan menggunakan camera dengan *Type Sony A6300* sebagai camera master yang menghasilkan variasi shot yang terdiri dari long shot, medium shot, wide shot dan close up pada

saat produksi. Di samping itu, dengan tambahan di kamera fasilitas HD (*high definition*) yang dimiliki membuat tampilan gambar yang dihasilkan lebih tajam dan kualitas gambar lebih baik.

Secara teknis pada saat produksi tidak mengalami hambatan berarti pencarian lokasi sesuai dengan konsep, alat tidak mengalami kendala karena disiapkan dengan sangat baik pada saat pra produksi. Namun yang menjadi kendala adalah cuaca yang mudah sekali berubah ubah misalnya dari panas terik tiba-tiba menjadi mendung sehingga mempengaruhi pencahayaan pada saat *filming*.

#### 20. Pasca Produksi

#### 21. Proses Editing

Proses *editing* saat ini terbagi menjadi dua yaitu *editing linear* dan *editing non linear*, berikut penjelasannya.

- *Editing Linear*
- Teknik *Editing Offline*
- Teknik *Editing Online*
- *Editing Non Linear*
- *Mixing*

#### 22. Evaluasi Pasca Produksi

Setelah semua sudah tersusun sesuai dengan segmen masing-masing, Editor mulai membuat *editing offline* dari film “Millennial”. *Editing* dilakukan dengan cara cut to cut. Dalam proses ini, produser dan editor video mencari gambar yang bagus dan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

Pada tahapan selanjutnya, Produser dan editor melakukan penyesuaian warna agar pada saat ditayangkan gambar tersebut terlihat enak dimata penonton. Setelah warna sudah diselaraskan dari setiap adegan dan perpindahan angle nya, editor mulai melakukan variasi dari tiap gambar dengan menggunakan effect dan beberapa tools lain yaitu, colour correction, levels, hue and saturation, dissolve to black dan beberapa tools lain seperti path, masking, duplicate layer, motion, scale, dan position. Hal itu dilakukan untuk membuat film ini memiliki banyak macam gambar yang tidak membosankan. Pemilihan background warna diambil dari beberapa warna asli pada saat shooting di studio agar tetap terlihat padu saat ditayangkan

#### IV. Kesimpulan

Film pendek “Millennial” adalah film pendek bergenre komedi yang bercerita tentang seorang remaja yang terobsesi menjadi terkenal di media sosial. Fokus cerita film ini tentang kehidupan remaja generasi milenial yang berusaha mencari perhatian, pengakuan dan eksistensi sosial di jagad maya. Segala upaya dilakukan agar bisa populer di media sosial dan memiliki banyak pengikut. Tujuannya menjadi Vlogger youtube yang sukses. Obsesinya untuk mendulang popularitas di media sosial tidak semudah yang dibayangkan. Berusaha menarik perhatian warganet, sang remaja tersebut kemudian membuat konten berisi aksi kontroversial dan lucu Mengorbankan waktu belajarnya di sekolah demi usahanya terkenal di media sosial tak pelak memunculkan masalah

baru.

Teknik film Millennial menggunakan teknik camera constant movement, long take, komposisi dan angle digunakan untuk mendramatisasi film. Dalam film ini penonton akan disuguhkan sebuah tontonan tentang kehidupan remaja yang mencari eksistensi diri melalui media sosial. film “Millennial” tidak hanya kocak menampilkan sisi kelucuan akting pemainnya yang begitu natural, namun jalan cerita yang sederhana tapi khas dengan kehidupan nyata. Film yang diadaptasi dari kehidupan nyata ini disajikan secara segar dengan selipan gurauan dan adegan-adegan yang lucu namun sarat pesan motivasi yang kuat. Didalamnya akan berisikan informasi mendidik yang akan menambah wawasan pemirsa / khalayak dan menjadi tayangan alternatif yang dapat menghibur.

Film ini diharapkan memberi pengetahuan baru yang akan menambah wawasan bagi pemirsa / khalayak. Penggunaan media sosial yang baik memiliki banyak potensi yang bisa dimanfaatkan, membuat film ini mempunyai nilai informasi lebih yang sangat berharga dan akan membangkitkan motivasi dan kesadaran tentang penggunaan media sosial secara layak dan benar. Film pendek ini diharapkan mampu menjadi sumber inspirasi dan motivasi serta membuka pandangan yang lebih luas lagi bagi khayalak. Film ini dibuat dengan menyajikan solusi dari sebuah permasalahan yang ada.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Razak, Tahap Produksi Dan Pasca Produksi Film Dokumenter Tentang Kehidupan Suku Sakai Di Riau Menggunakan Teknik Sinematografi Vol. 19 hal. 16
- [2] Aep Kusnawan, Komunikasi dan Penyiaran
- [3] Alex Sobur, Semiotika Komunikasi, Bandung:
- [4] Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan
- [5] Ardianto, dkk, 2007 : 137-140
- [6] Baksin,
- [7] Berger, A. A. (1998). An Anatomy of Humor. United States of America: Transaction Publisher.
- [8] Chaniago,
- [9] Journal
- [10] D.Nunnun Bonafix, Videografi: Kamera Dan Teknik Pengambilan Gambar, Hal 853-854
- [11] Didiek Rahmanadji, Sejarah, Teori, Jenis, Dan Fungsi Humor, Bahasa Dan Seni, Nomor 2 Agustus 2007, hlm. 216
- [12] Elvani Marcelin P, Sikap Pelanggan Millennial Indonesia Terhadap Iklan Online, hal. 3
- [13] Fatma Laili Khoirun Nida, Persuasi Dalam
- [14] Generasi Millennial dan Media Sosial, (<https://communication.bnu.ac.id/2018/04/04/generasi-milenial-dan-media-sosial/>), diakses 05-10-2018
- [15] Hasyim Ali Imran, Media Massa,

- [16] Khalayak Media, The Audience Theory, Efek Isi Media Dan Fenomena Diskursif, Vol. 16 No. 1 (Januari – Juni 2012)
- [17] Heni Kusumawati, Musik Ilustrasi, Hal. 3
- [18] Heru Dwi Wahana, Pengaruh Nilai- Nilai Budaya Generasi Millennial Dan Budaya Sekolah
- [19] Hidayat
- [20] Rante, Achmad Subhan KH,
- [21] [Http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2016/.html](http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2016/.html), diakses: rabu,19 September 2018
- [22] Idy Subandy Ibrahim, Budaya
- [23] Mediascape
- [24] James Danandjaya, dalam Suhadi, Rahmanadji, Sejarah, Teori dan Fungsi Humor, 1989. Hlm. 219
- [25] Jurnal Tugas Akhir, Dinamisasi Shot Pada Sinematografi Film “Sedeng Sang”, hal. 5
- [26] Kamus ejaran)
- [27] LaRose,et.al.media
- [28] Lisa Memahami
- [29] Moh. Mahfud MD dkk, op. cit., hlm.48
- [30] Morissan.
- [31] Mutakhir, 2004, Ghalia Indonesia, Bogor
- [32] Muhammad Nur Taufik Rifai,Implementasi Teknik Pengambilan Gambar Pembuatan Video Klip Kidung Reggae Grup Band Gatholotjo. Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 6 No 1 - 2014 Hal. 50-55
- [33] Muhaimin, Nuansa Baru Pendidikan Islam,
- [34] Naratama, 2004, Menjadi Sutradara Televisi, hal 213.Oos M. Anwas, Membangun MediaMassa 32 hal 4Pusat Apresiasi Film,hal 11
- [35] Rahmanadji, D. (2007). Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi
- [36] Humor. Jurnal Bahasa dan Seni Universitas Negeri Malang , Volume 35 No. 2.
- [37] Retnayu Prasetyanti, Generasi Millennial Dan Inovasi Jejaring Demokrasi Teman Ahok,hal. 1-46
- [38] Ricardo F. Nanuru, Seni Berwawasan Teknologi Modern, Hal.1
- [39] Riris Humor
- [40] Rizki Briandana, Dinamika Film Komedi
- [41] Sepriana Yolandi Ataupah, Loc. Cit., hlm. 9
- [42] Sicilia Anastasya, Teknik-Teknik Humor Dalam Program Komedi Di Televisi Swasta
- [43] (<https://media.neliti.com/media/publications/95309-ID-none.pdf>),
- [44] Sumarno,Marseli,
- [45] Susan Hayward, 1996, Key Concepts in Cinema Studies, hal. 72
- [46] Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan
- [47] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang
- [48] Wijana, I Dewa Putu, 1996. Dasar- dasar
- [49] WJS Purwodarminto, kamus Webster International
- [50] Yanuar Surya Putra, Teori Perilaku Ketahanan Individu, hal. 13 Yoni Wibowo, Hesti
- [51] Yanuar Surya Putra, Teori Pembelajaran Genre Teknik Sour
- [52] Yessi Nurita Labas, Komodifikasi di Era Populer sebagai Komunikasi; I di Indonesia Kontemporer, Yogyakarta
- Besar Bahasa Indones(KBB ,diakses 03-11-2018 now.Boston, USA.2009 Amelia Anggelina Hart Film,2008 <https://montasefilm.com>
- Jurnalistik Televisi
- Jakarta:PT. Rajawali Press
- ik dalam Menanamkan P
- Tiani, Strategi Pragmatik da di Televisi,hal44-56
- Indonesia Berdasarkan Unsur Na
- Nasional Indonesia, hal. diakses 03-11-2018 Dasar-dasar Apresiasi Film