

**PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER WAYANG KULIT SEBAGAI
MEDIA EDUKASI KELESTARIAN TRADISI**

SKRIPSI



disusun oleh

Jefi Nurchozim

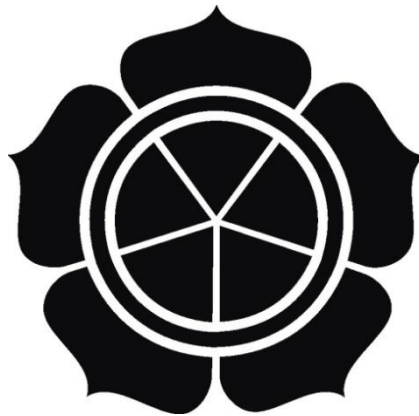
10.12.4544

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER WAYANG KULIT SEBAGAI
MEDIA EDUKASI KELESTARIAN TRADISI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Jefi Nurchozim

10.12.4544

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER WAYANG KULIT SEBAGAI
MEDIA EDUKASI KELESTARIAN TRADISI**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jefi Nurchozim

10.12.4544

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi pada
tanggal 28 Oktober 2013

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER WAYANG KULIT SEBAGAI
MEDIA EDUKASI KELESTARIAN TRADISI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jefi Nurchozim

10.12.4544

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji pada
tanggal 16 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

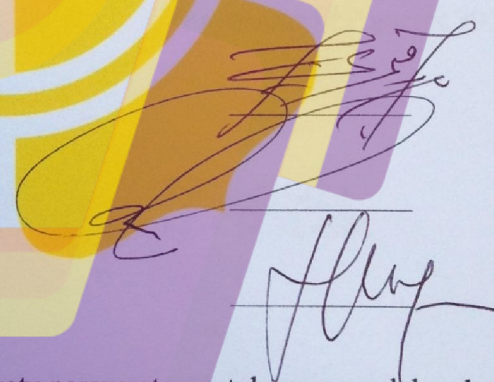
Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK.190302207

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK.190302215

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer Tanggal 26 Agustus 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Agustus 2014

Jefi Nurchozim
NIM. 10.12.4544

MOTTO

“Belajar dimana saja kita berada dan dalam waktu kapan saja”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala Puji hanya untuk Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan berkah, hidayah-Nya dan kemudahan atas segala urusan hambanya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan hasil yang baik.

Skripsi ini Penulis persembahkan untuk:

- *“The Lovely Family”*. Bapak Arwan ,Ibu Suprihatin dan adik Anisha Dwi Suryani.
- Dyah Ayu Retnomaruti Amd. Kep *“Girl Friend”*.
- Keluarga besar *“Amikom Music Organization”* (AMO).
- Team Pembina External Skripsi Octa Putra Cahyadi, S.Kom
- Team Teknis Teguh Rahayu, A.Md.
- Keluarga Besar *“Kos Talok”*, Sandy dan semua yang telah memberikan motivasi kepada saya.
- Saudara Seangkatan AMO 2010 Angkatan Manja.
- Teman-teman angkatan 2010 kelas SI-SI-2C.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan berkah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul **“Perancangan Video Dokumenter Wayang Kulit Sebagai Media Edukasi Kelestarian Tradisi ”** ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs.Bambang Sudaryatno,MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta ,M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan skripsi ini.
4. Bapak, Ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di Jurusan Sistem Informasi yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.

5. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian skripsi ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.

Yogyakarta, 14 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

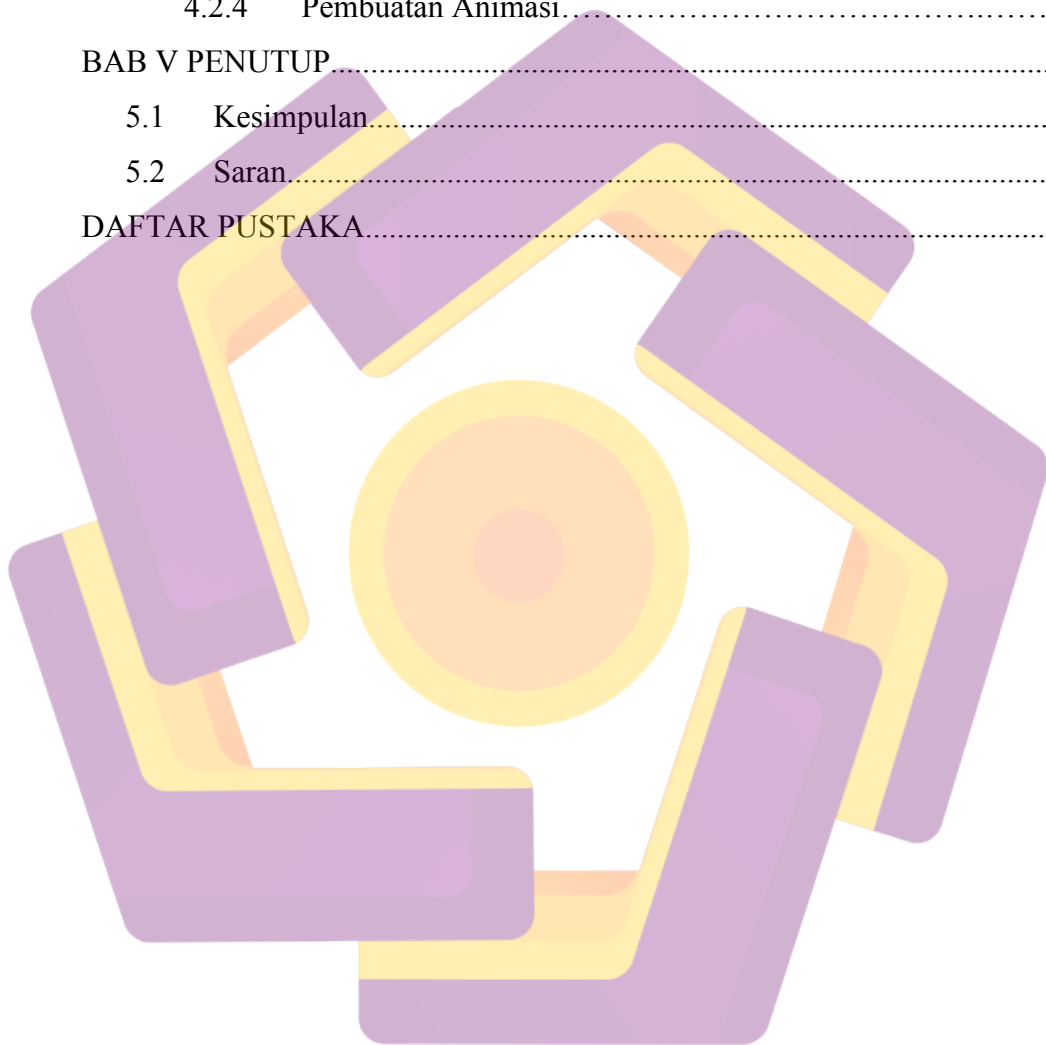
Halaman Judul.....	i
Halaman Cover.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Halaman Pernyataan.....	v
Halaman Motto.....	vi
Halaman Persembahan.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Gambar.....	xvi
Intisari.....	xviii
Abstract.....	xix
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaa Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Dasar Teori.....	8
2.1.1 Definisi Belajar.....	8
2.1.1.1 Teori Pembelajaran.....	9
2.1.2 Multimedia.....	11
2.1.3 Elemen Multimedia.....	12

2.1.3.1	Text.....	12
2.1.3.2	Image	13
2.1.3.3	Audio	13
2.1.3.4	Video	13
2.1.3.5	Animation	13
2.1.3.6	Virtual Reality	13
2.2	Penerapan Multimedia	14
2.3	Video Dokumenter.....	16
2.4	Teknik Pengambilan Gambar.....	17
2.4.1	BCU (Big Close Up) atau ECU (Extreme Close Up)	17
2.4.2	CU (Close Up)	17
2.4.3	MCU (Medium Close Up).....	18
2.4.4	MS (Medium Shot).....	18
2.4.5	LS (Long Shot)	18
2.4.6	VLS (Very Long Shot)	18
2.4.7	Two Shot dan group Shot	18
2.4.8	Point Of View (POV)	19
2.4.9	Cut dan Cut Away (CU)	19
2.4.10	Interior (INT) dan Exterior (EXT).....	19
2.5	Pelaksana Produksi Film.....	20
2.5.1	Produser Film	20
2.5.2	Sutradara.....	21
2.5.3	Kameramen / DOP.....	21
2.5.4	Pengarah Kamera.....	21
2.5.5	KruInti.....	22
2.5.6	Editor	22
2.6	Kamera Angle.....	22
2.6.1	High Angle,Top Angle ,Bird Angle	22
2.6.2	Low Angle	23
2.6.3	Eye Angle	23
2.6.4	Over Shoulder	23

2.6.5	Walking Shot	23
2.6.6	Artificial Shot.....	24
2.6.7	Reflection Shot	24
2.6.8	Tripod Transition	24
2.6.9	Back Light Shot	24
2.6.10	Door Frame Shot.....	25
2.6.11	1 Shot, 2 Shot, 3 Shot	25
2.7	Gerakan Kamera.....	25
2.7.1	PAN.....	25
2.7.2	Track In (TI) / Dolly In (DI).....	26
2.7.3	<i>Track Out (TO) / Dolly Out (DO)</i>	26
2.7.4	Crab Left (DR) / Track Left (TF).....	26
2.7.5	<i>Crab Right (DR) / Track Right (TR)</i>	26
2.7.6	<i>Tilt Up (TU)</i>	26
2.7.7	Tilt Down (TD).....	26
2.8	Perangkat Multimedia Dan Broadcasting yang Digunakan.....	27
2.8.1	Software (Perangkat Lunak untuk editing Video).....	27
2.8.1.1	Adobe Premier Pro.....	27
2.8.1.2	Adobe After Effect.....	27
2.8.1.3	Adobe Audition.....	28
2.8.2	Hardware (Perangkat Keras).....	29
2.9	Tahap Produksi.....	31
2.9.1	Pra Produksi.....	31
2.9.2	Produksi.....	32
2.9.3	Pasca Produksi.....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		33
3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Riyadi Art.....	33
3.1.2	Produk.....	33
3.2	Analisis Masalah.....	34
3.2.1	Masalah.....	34

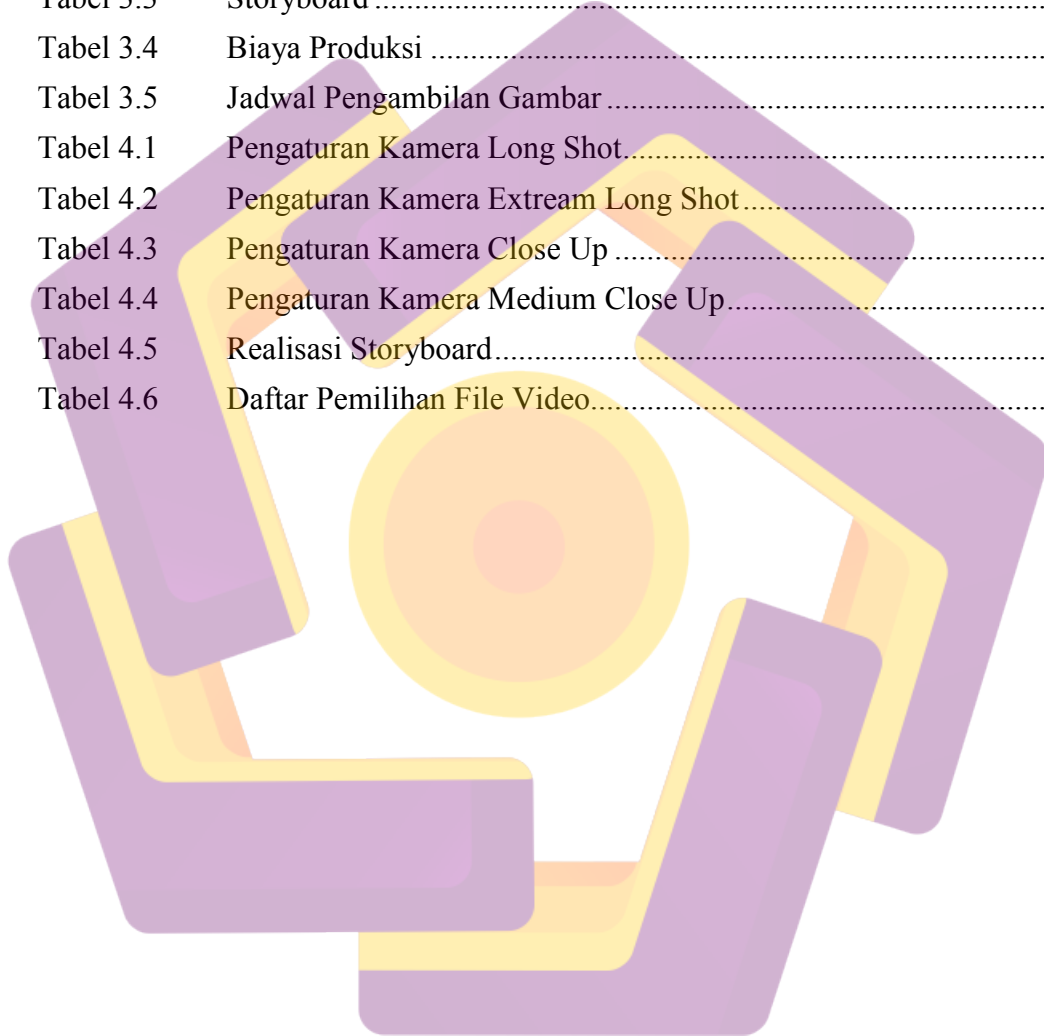
3.2.2	Pemecahan Masalah.....	34
3.3	Analisis.....	34
3.3.1	Analisis SWOT.....	35
3.3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	37
3.2.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	37
3.3.3.1	Analisis Hardware.....	37
3.3.3.2	Analisis Software.....	38
3.3.3.3	Analisis Data Survey.....	38
3.3.4	Analisis Biaya dan Manfaat.....	39
3.3.4.1	Analisis Biaya.....	39
3.3.4.2	Analisis Manfaat.....	40
3.4	Pra Produksi.....	40
3.4.1	Ide.....	40
3.4.2	Tema.....	41
3.4.3	Sinopsis.....	41
3.4.4	Treatment.....	41
3.4.5	Scene.....	42
3.4.6	Shotlist.....	44
3.4.7	Storyboard.....	47
3.4.8	Anggaran Biaya Produksi.....	52
3.4.9	Lokasi Syuting.....	53
3.4.10	Kru (Team Produksi).....	53
3.4.11	Penjadwalan.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		56
4.1	Tahap Produksi.....	56
4.1.1	Teknik Pengambilan Gambar.....	56
4.1.1.1	Long Shot.....	56
4.1.1.2	Extreme Long Shot.....	57
4.1.1.3	Close Up	58
4.1.1.4	Medium Close Up	59
4.1.2	Teknik Pengambilan Suara.....	60

4.1.3	Teknik Penataan Cahaya.....	61
4.2	Pasca Produksi.....	61
4.2.1	Pemindahan File.....	61
4.2.2	Pemilihan File Video.....	68
4.2.3	Editing.....	69
4.2.4	Pembuatan Animasi.....	79
BAB V PENUTUP.....		84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....		87



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Spesifikasi Canon EOS 60D.....	30
Tabel 2.2	Spesifikasi Canon EOS 550D.....	31
Tabel 3.1	Analisi Biaya Produksi.....	40
Tabel 3.2	Shotlist.....	44
Tabel 3.3	Storyboard	47
Tabel 3.4	Biaya Produksi	53
Tabel 3.5	Jadwal Pengambilan Gambar	54
Tabel 4.1	Pengaturan Kamera Long Shot.....	57
Tabel 4.2	Pengaturan Kamera Extream Long Shot.....	58
Tabel 4.3	Pengaturan Kamera Close Up	59
Tabel 4.4	Pengaturan Kamera Medium Close Up.....	60
Tabel 4.5	Realisasi Storyboard.....	63
Tabel 4.6	Daftar Pemilihan File Video.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Macam-Macam Teknik Pengambilan Gambar.....	20
Gambar 2.2	Kamera Angel.....	25
Gambar 2.3	Gerakan Kamera.....	26
Gambar 2.4	Adobe Premier.....	27
Gambar 2.5	Adobe After Effect.....	27
Gambar 2.6	Adobe Audition.....	28
Gambar 2.7	Kamera Canon EOS 60D.....	29
Gambar 2.8	Kamera Canon EOS 550D.....	30
Gambar 4.1	Long Shot.....	56
Gambar 4.2	Extreme Long Shot.....	57
Gambar 4.3	Close Up.....	58
Gambar 4.4	Medium Close Up.....	59
Gambar 4.5	Proses Rekaman Voice Over.....	60
Gambar 4.6	Manajemen Folder.....	62
Gambar 4.7	Alur Manajemen File.....	63
Gambar 4.8	Layar Kerja Adobe Premier.....	69
Gambar 4.9	Import File.....	70
Gambar 4.10	File Yang Akan Di Import.....	71
Gambar 4.11	Membuat Squence.....	72
Gambar 4.12	Men-Drag File.....	73
Gambar 4.13	Pengaturan Opacity Setiap Video.....	73
Gambar 4.14	Pengaturan Pada Fast Colour Corector.....	74
Gambar 4.15	Pengaturan Pada Cross Zoom.....	75
Gambar 4.16	Pengaturan Dan Pemberian Nama Pada Title.....	76
Gambar 4.17	Layar Kerja Pada Title.....	76
Gambar 4.18	Roll/Crawl Title.....	77
Gambar 4.19	Option Pada Roll/Crawl Title.....	77
Gambar 4.20	Export Setting.....	78
Gambar 4.21	Layar Kerja After Effect.....	79
Gambar 4.22	Proses Composition.....	80
Gambar 4.23	Mengimport File Animasi.....	81
Gambar 4.24	Properti Animasi.....	81

Gambar 4.25 Penggunaan Scale,Position,Rotation dan Opacity82
Gambar 4.26 Merender Animasi.....83

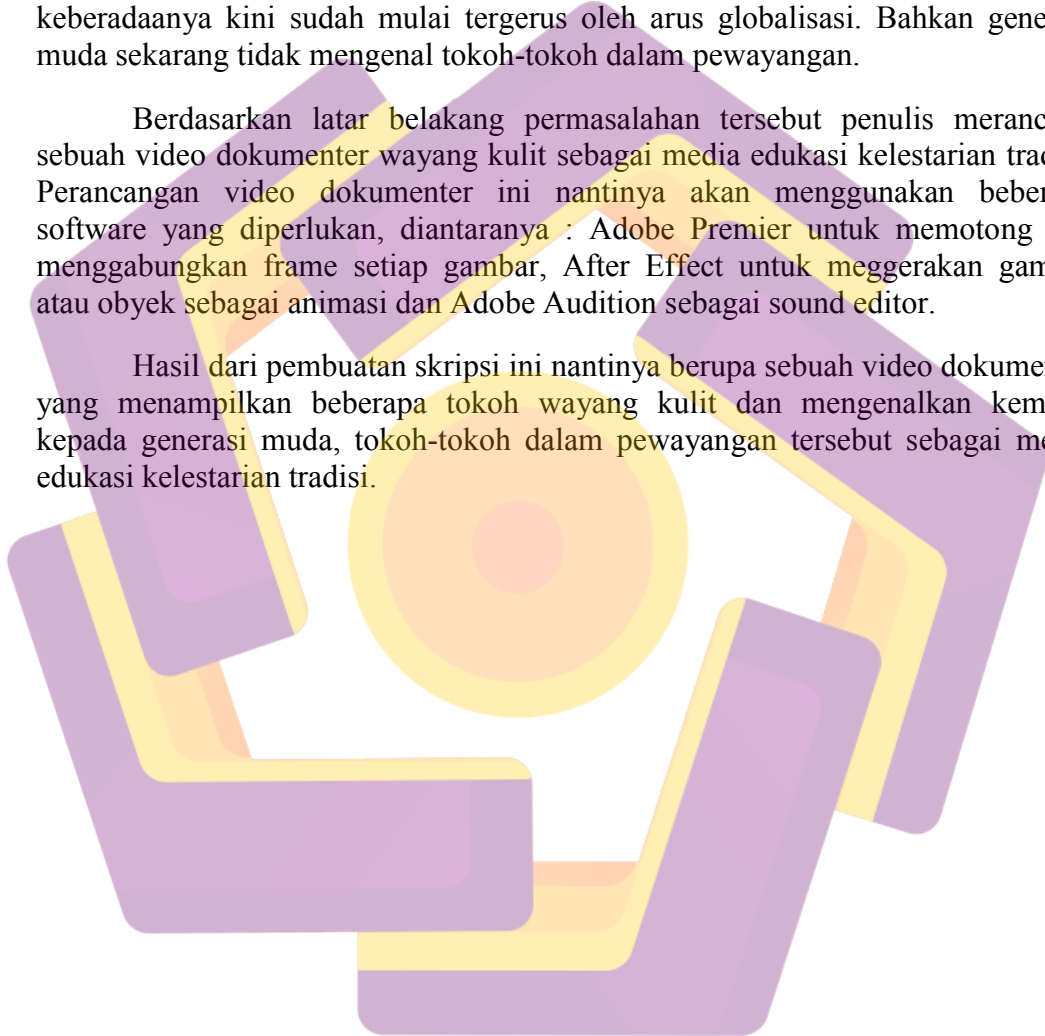


INTISARI

Wayang merupakan salah satu karya seni tradisional Indonesia. Jenis wayang sangat beragam ,ada wayang kulit , wayang orang, wayang golek maupun wayang kreasi baru. Karya seni wayang di Indonesia sangat beragam sesuai daerahnya ,seperti wayang Surakarta, wayang Jawa Timur, wayang Bali, wayang sasak (*Nusa tenggara Barat*), wayang Banjar (*Kalimantan Selatan*) ,wayang Palembang (*Sumatra Selatan*), wayang betawi, wayang Cirebon. Wayang kulit keberadaanya kini sudah mulai tergerus oleh arus globalisasi. Bahkan generasi muda sekarang tidak mengenal tokoh-tokoh dalam pewayangan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut penulis merancang sebuah video dokumenter wayang kulit sebagai media edukasi kelestarian tradisi. Perancangan video dokumenter ini nantinya akan menggunakan beberapa software yang diperlukan, diantaranya : Adobe Premier untuk memotong dan menggabungkan frame setiap gambar, After Effect untuk meggerakan gambar atau obyek sebagai animasi dan Adobe Audition sebagai sound editor.

Hasil dari pembuatan skripsi ini nantinya berupa sebuah video dokumenter yang menampilkan beberapa tokoh wayang kulit dan mengenalkan kembali kepada generasi muda, tokoh-tokoh dalam pewayangan tersebut sebagai media edukasi kelestarian tradisi.



ABSTRACT

Puppet is one of Indonesian traditional art. Very diverse types of puppets, there are shadow puppets, puppet people, puppet show and puppet new creations. The artwork is very diverse Indonesian puppets in accordance regions, such as Surakarta puppets, puppets East Java, Bali puppet, wayang Sasak (West Nusa Tenggara), puppet Banjar (South Kalimantan), puppet Palembang (South Sumatra), Betawi puppet, puppet Cirebon. Shadow puppets existence now already eroded by globalization. Even the younger generation does not know the characters in the puppet.

Based on the background of these problems, the authors designed a puppet documentary video as a medium for the preservation of traditional education. The design of this documentary video will be using some of the required software, including: Adobe Premier to cut and combine each image frame, After Effects for moving images or objects as animation and Adobe Audition as a sound editor.

The results of this thesis will be the making of a documentary video featuring some of the puppet characters and reintroduced to the younger generation, in the puppet characters such as educational media sustainability tradition.

