

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL TENTANG KEBUDAYAAN PRAJURIT
KARATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT SEBAGAI MEDIA
INFO UNTUK PRACI KARATON YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Ahli Madya
pada jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Slamet Setiyo Wibowo 12.02.8200

Ali Imron 12.02.8210

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL TENTANG KEBUDAYAAN PRAJURIT
KARATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT SEBAGAI MEDIA
INFO UNTUK PRACI KERATON YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Slamet Setiyo Wibowo 12.02.8200

Ali Imron 12.02.8210

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 6 November 2015

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.KOM
NIK. 190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL TENTANG KEBUDAYAAN PRAJURIT
KARATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT SEBAGAI MEDIA
INFO UNTUK PRACI KARATON YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Ali Imron

12.02.8210

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185



Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 27 November 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO PROFIL TENTANG KEBUDAYAAN PRAJURIT KARATON NGAYOGYAKARTA HADININGRAT SEBAGAI MEDIA INFO UNTUK PRACI KARATON YOGYAKARTA

yang disusun oleh

Slamet Setiyo Wibowo

12.02.8200

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

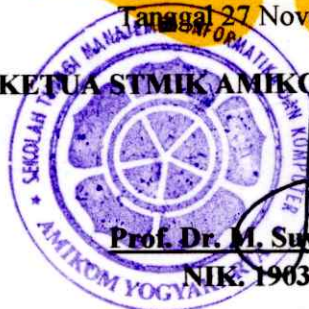


Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 27 November 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Desember 2015



Slamet Setiyo Wibowo

NIM. 12.02.8200

PERNYATAAN

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

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Desember 2015



Ali Imron

NIM. 12.02.8210

HALAMAN MOTTO

**“Your love makes me strong, your hate makes
me unstoppable”**

(Cristiano Ronaldo Dos Santos Aveiro)

“Hargai orang lain jika ingin dihargai”

(Mas Bow)

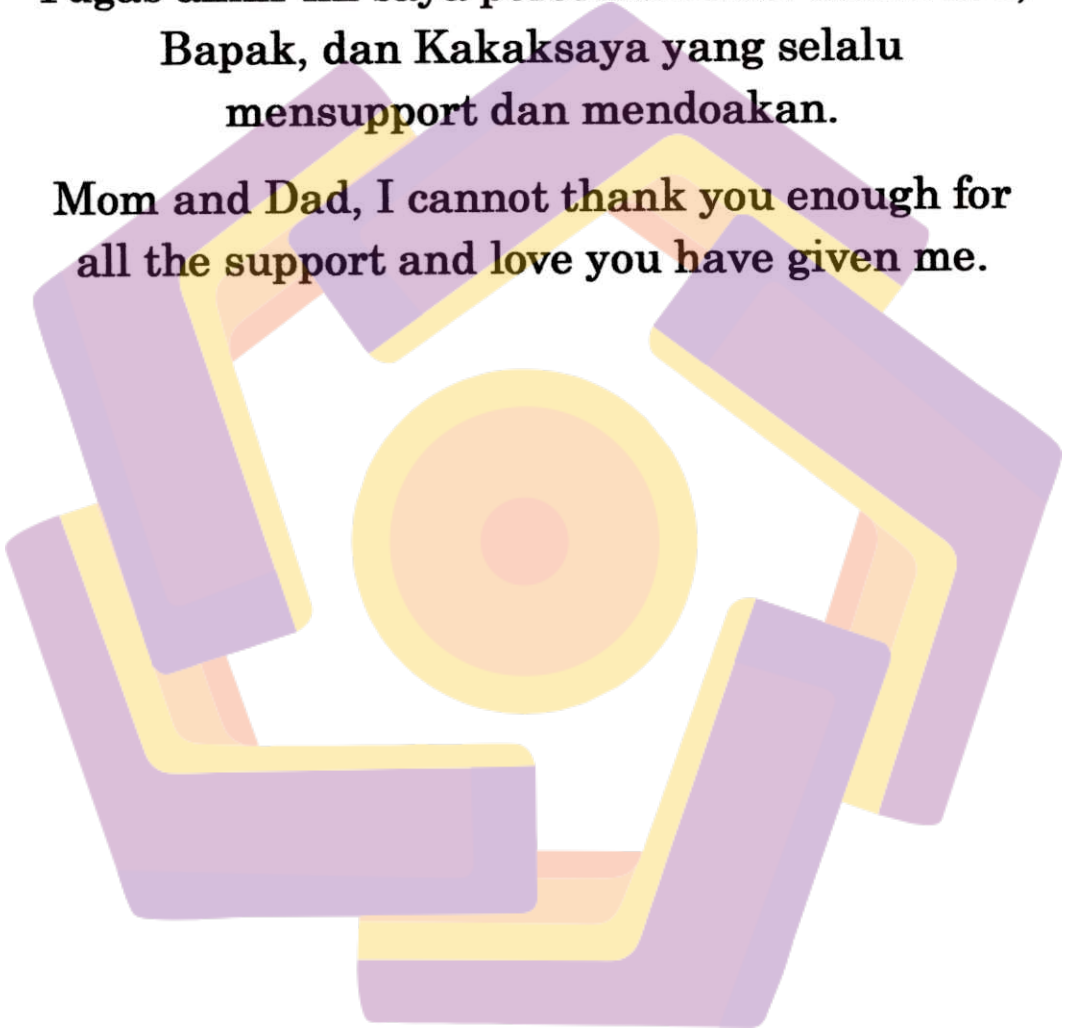
“Berfikir dahulu sebelum melangkah”

(Mas All)

HALAMAN PERSEMBAHAN

**Tugas akhir ini saya persembahkan untuk Ibu,
Bapak, dan Kakaksaya yang selalu
mensupport dan mendoakan.**

**Mom and Dad, I cannot thank you enough for
all the support and love you have given me.**



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segalanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Video Profil Tentang Kebudayaan Prajurit Karaton Hadiningrat Sebagai Media Info Untuk Praci Karaton Yogyakarta”. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan penulis nabi Muhamad SAW, keluarganya, sahabatnya dan semua umatnya hingga akhir zaman.

Penyusunan tugas akhir ini untuk mengembangkan ilmu yang penulis pelajari selama kuliah, dan untuk memenuhi salah satu persyaratan lulus jurusan D3 manajemen informatika STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.

Banyak kendala yang penulis alami dalam proses penyusunan, tetapi semua kendala dapat diatasi berkat Allah SWT yang memberikan segalanya. Dan penulis ucapkan terima kasih kepada Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku pembimbing penulis yang membuat penulis terkesan dan mendapat banyak pengalaman.

Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Ketua STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
2. Ketua jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA Ibu Krisnawati, S.Si, M.T.

3. Semua dosen yang telah mengajari penulis selama kuliah di STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.
4. Kepada “Kanjeng Kusumo” Pembina Prajurit Karaton Ngayogyakarta.
5. Mahasiswi-mahasiswi STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.
6. Teman-teman kelas D3 MI 01 angkatan 2012 STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.
7. Orang tua penulis.
8. Saudara-saudara penulis.
9. Teman-teman yang telah mendukung kami selama ini

Akhirnya dengan kerendahan hati penulis menyadari banyak kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 28 November 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1. Observasi	4
2. Wawancara	4
3. Dokumentasi	5
4. Metode Studi Kepustakaan	5
1.7 Sistematik Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2 Unsur Multimedia.....	8
2.2.1 Suara.....	8
2.2.2 Grafik.....	8
2.2.3 Text.....	8
2.2.4 Animation.....	9
2.2.5 Video.....	9
2.3 Jenis – jenis Video.....	9
2.3.1 Video Analog.....	9
2.3.2 Video Digital.....	9
2.4 Standar Video.....	10
2.4.1 NTSC (National Television Standars Committe).....	10
2.4.2 PAL (Phase Alternate Line).....	10
2.4.3 SECAM (Sequential Colour and Memory Sistem).....	10
2.4.4 HDTV (High Defenition TV).....	11
2.5 Format File Video.....	11
2.5.1 Avi (Audio Video Interleave).....	11
2.5.2 Mov (Quick Time).....	12
2.5.3 Mpeg (Montion Picture Experts Group).....	13
2.5.4 RM/RAM.....	13
2.5.5 SW.....	14
2.6 Tahap Pembuatan Video.....	14
2.6.1 Tahap Pra Produksi.....	14
2.6.1.1 Ide Cerita.....	14

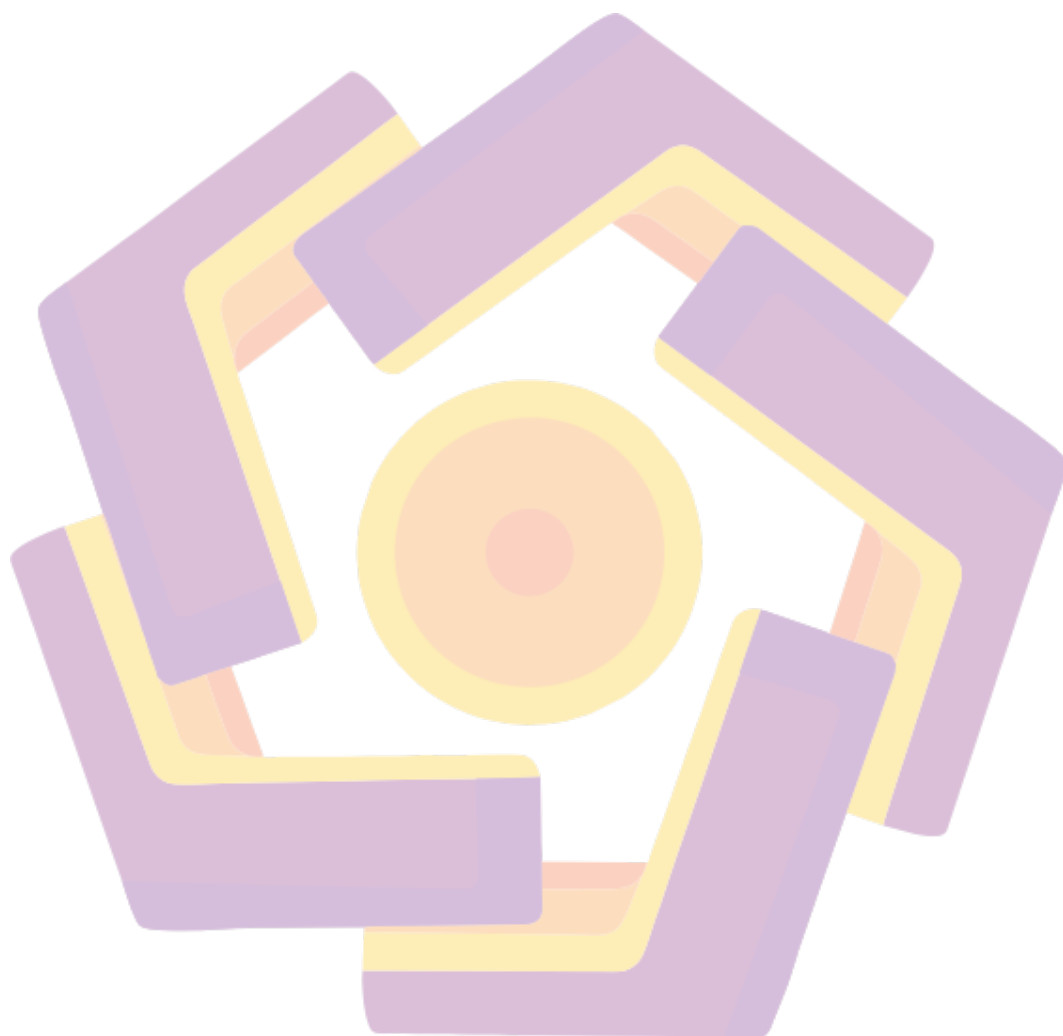
2.6.1.2 Naskah.....	15
2.6.1.3 Merancang Storyboard.....	15
2.6.1.4 Merekrut Pekerja Film (Crew).....	17
2.7 Produksi Gambar	17
2.7.1 Teknik Dalam Membidik Camera	17
2.7.1.1 Extreme Close Up (ECU)	17
2.7.1.2 Close Up (CU)	18
2.7.1.3 Medium Close Up (MCU)	19
2.7.1.4 Medium Shot (MS)	19
2.7.1.5 Long Shot (LS)	19
2.7.1.6 Very Long Shot (VLS).....	20
2.7.2 Teknik Gerakan Kamera	20
2.7.2.1 Titling.....	21
2.7.2.2 Panning	21
2.7.2.3 Tracking.....	22
2.7.2.4 Trucking.....	22
2.7.2.5 Crab.....	23
2.7.3 Sudut Pengambilan Gambar	23
2.7.3.1 Statis.....	23
2.7.3.2 Dinamis	24
2.7.4 Teknik Pengambilan Gambar	24
2.7.4.1 Teknik Pengambilan Gambar Diam Ditempat.....	24
2.7.4.2 Teknik Pengambilan Gambar Bergerak.....	24
2.7.4.3 Teknik Pengambilan Gambar Satu Camera.....	24
2.7.4.4 Teknik Pengambilan Gambar Dua Camera	25

2.7.5 Pengertian Animasi.....	25
2.7.6 Produksi Sound.....	25
2.7.6.1 Sound Narasi.....	25
2.7.6.2 Sound Effect.....	26
2.7.6.3 Background Musik.....	26
2.8 Pasca Produksi.....	26
2.8.1 Editing.....	26
2.8.2 Rendering.....	26
2.8.3 Compositing.....	27
2.8.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	27
2.8.4.1 Adobe After Effects.....	27
2.8.4.2 Adobe Photoshop.....	29
2.8.4.3 Adobe Premier Pro.....	30
2.9 Hardware Yang Digunakan.....	30
2.9.1 Komputer.....	30
2.9.2 Kamera.....	33
BAB III TINJAUAN UMUM.....	36
3.1 Sejarah Prajurit Karaton.....	36
3.2 Profil Prajurit Karaton.....	38
3.2.1 Bregodo Wirabraja.....	38
3.2.2 Bregodo Jagakarya.....	40
3.2.3 Bregodo Surakarsa.....	42
3.3 Tradisi Grebek.....	44
BAB IV PEMBAHASAN.....	45
4.1 Tahap Produksi.....	45

4.1.1 Pra Produksi	45
4.1.2 Ide	45
4.1.3 Naskah	46
4.1.4 Storyboard.....	47
4.1.5 Peralatan Produksi	58
4.1.5.1 Kamera Canon EOS 600D	58
4.1.5.2 Somita Tripod ST 650.....	59
4.1.6 Scheduling	60
4.2 Produksi	61
4.2.1 Proses Pengambilan Gambar	62
4.3 Tahap Pasca Produksi	64
4.3.1 Transfer Data	64
4.3.2 Membuat Bumper	64
4.3.3 Editing.....	64
4.4 Character Prajurit.....	76
4.5 Merekam Suara	80
4.5.1 Menggabungkan Video.....	82
4.5.2 Rendering.....	86
BAB V PENUTUP.....	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	xxi
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Storyboard.....	47
Tabel 4.2 Schedule.....	60
Table 4.3 Pengaturan Preset.....	83

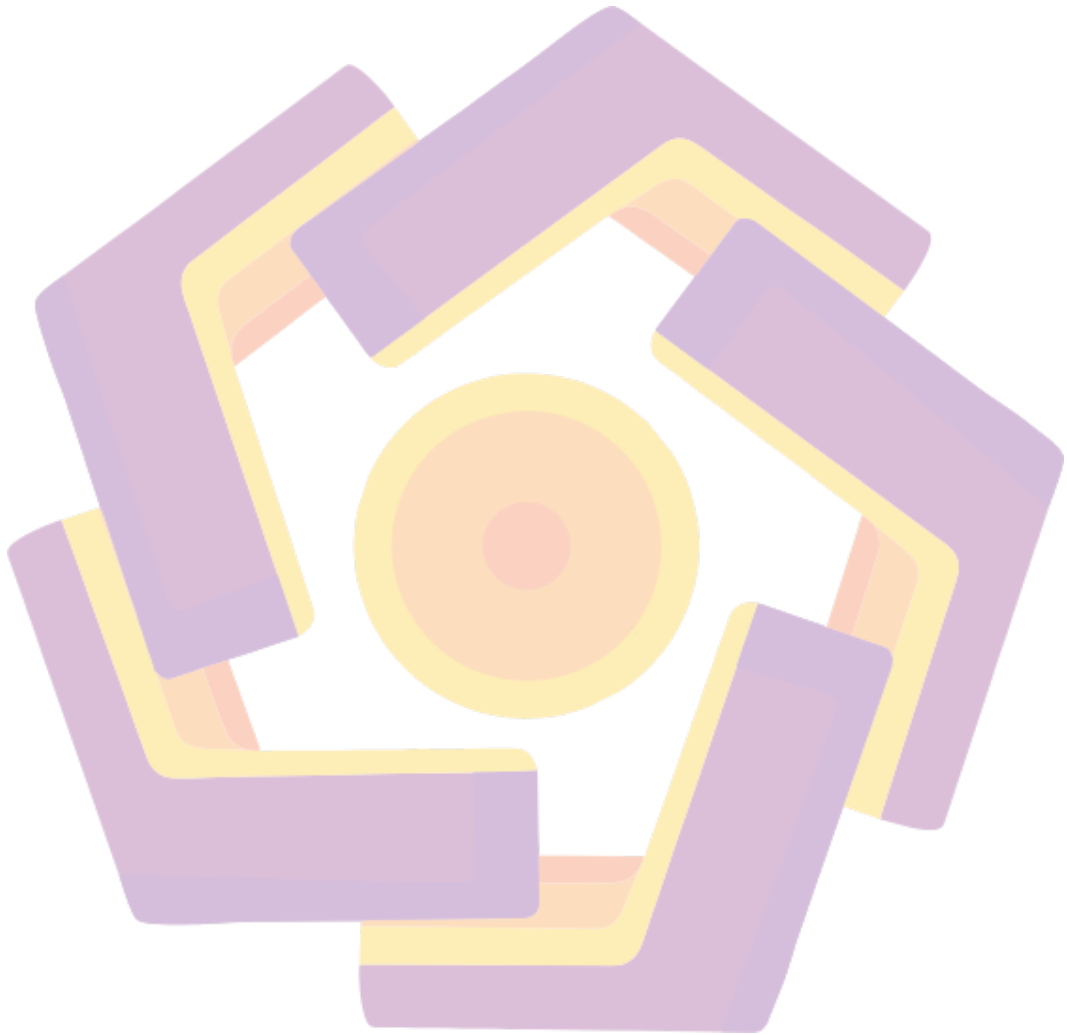


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Storyboard	16
Gambar 2.2 Extreme Close Up	18
Gambar 2.3 Close Up	18
Gambar 2.4 Medium Close Up	19
Gambar 2.5 Medium Shot	19
Gambar 2.6 Long Shot	20
Gambar 2.7 Very Long Shot	20
Gambar 2.8 Titling	21
Gambar 2.9 Panning	21
Gambar 2.10 Tracking	22
Gambar 2.11 Trucking	22
Gambar 2.12 Crab	23
Gambar 2.13 Adobe After Effects	28
Gambar 2.14 Adobe Photoshop	29
Gambar 2.15 Adobe Premier Pro	30
Gambar 2.16 Asus A43S	31
Gambar 2.17 Canon EOS	33
Gambar 2.18 Somita Tripod ST 650	34
Gambar 3.1 Wirabraja	38
Gambar 3.2 Prajurit Wirabraja	39
Gambar 3.3 Jagakarya	40
Gambar 3.4 Prajurit Jagakarya	41
Gambar 3.5 Surakarsa	42
Gambar 3.6 Prajurit Surakarsa	43

Gambar 4.1 Canon EOS.....	58
Gambar 4.2 Somita Tripod ST 650.....	59
Gambar 4.3 Hasil Gambar	63
Gambar 4.4 Hasil Gambar	63
Gambar 4.5 Memasukan Gambar	65
Gambar 4.6 Menjadi Satu Layer.....	65
Gambar 4.7 Tiga Layer Jadi Satu	65
Gambar 4.8 Normal Dganti Multiply.....	66
Gambar 4.9 Curve.....	66
Gambar 4.10 Mengatur Degradasi Transparan.....	67
Gambar 4.11 Save File.....	67
Gambar 4.12 Jpeg Options.....	67
Gambar 4.13 Compositing Setting.....	68
Gambar 4.14 Import – File.....	68
Gambar 4.15 Ambil Gambar Background	69
Gambar 4.16 Drag File	69
Gambar 4.17 Ikon Text.....	70
Gambar 4.18 Tampilan Membuat Text.....	70
Gambar 4.19 Pilih Effet.....	70
Gambar 4.20 Pen Tool.....	71
Gambar 4.21 Struke Pada Effet Control	71
Gambar 4.22 Time Indikator 0 Second.....	72
Gambar 4.23 Time Indikator 15 Second dan End 100%.....	72
Gambar 4.24 Shape Layer.....	73
Gambar 4.25 Shape Layer Menyatu Dengan Background	73

Gambar 4.26 Second 15 sampai 16 Second.....	74
Gambar 4.27 Menghilangkan Shape Layer	74
Gambar 4.28 Fillolor.....	75
Gambar 4.29 Hasil jadi	75
Gambar 4.30 Drag Mp3	76
Gambar 4.31 New	76
Gambar 4.32 Foreground Color.....	77
Gambar 4.33 Open.....	77
Gambar 4.34 Drag.....	78
Gambar 4.35 Luminosity	78
Gambar 4.36 Open Gambar Prajurit	78
Gambar 4.37 Erase Tool	79
Gambar 4.38 Opacity dan Flow	79
Gambar 4.39 Save As	80
Gambar 4.40 Tampilan Jendela Record.....	81
Gambar 4.41 Tampilan Hasil Record	81
Gambar 4.42 Tampilan Hasil Penyimpanan	82
Gambar 4.43 New Project.....	82
Gambar 4.44 Pengaturan Time Line.....	83
Gambar 4.45 Tampilan Windows Browser	84
Gambar 4.46 Tampilan Effect Transisi.....	84
Gambar 4.47 Tampilan Rendering.....	85
Gambar 4.48 Tampilan Pengaturan Rendering.....	85
Gambar 4.49 Tampilan Format Video	86
Gambar 4.50 Tampilan Presets	86



INTISARI

Praci Karaton Yogyakarta belum mempunyai video profil tentang prajurit karaton Yogyakarta. Belum mempunyai video secara real dan resmi tentang tatacara pemakaian kostum dan nama – nama busana prajurit karaton. Video tersebut ditujukan kepada Praci kraton dan di harapkan untuk di komersilkan kepada masyarakat luas agar masyarakat tau tatacara pemakaian kostum dan nama – nama prajurit busana karaton.

Tujuan penelitian penulis adalah membuat video profil tentang kebudayaan prajurit karaton agar budaya prajurit karaton ini tetap utuh dan terjaga kelestariannya. Sebelum penulis

Video tersebut di buat untuk melestarikan budaya prajurit kraton khususnya di jogja ini. Seiring kemajuan teknologi dijamin modernisasi ini budaya – budaya di Indonesia semakin pudar, masyarakat lebih menghargai masuknya budaya asing. Untuk itu kami membuat video profil prajurit karaton Yogyakarta dengan standar teknologi komputerisasi dan penambahan animasi agar lebih menarik.

Kata Kunci: Perekaman, Pengeditan, Penggabungan .

ABSTRACT

Video is a combination of pictures, sound and teks. Video is one media used to record the palace soldiering kegiataan Ngayogyakarta to preserve as well as efforts to preserve the culture to the public, as in the development of the modern era's culture increasingly submerged by the culture - alien culture because advances in technology and globalization that goes in Yogyakarta in particular.

In this thesis, the researcher will make a video of soldiering side: Ngayogyakarta, introduced the name - the name of Kraton bregodo Soldiers along with the history of the soldier.

How does this video creation should lead to a sense of cultural fusion and kemodernisasi to be delivered but did not make the audience feel bored. because in coherent with the current text raises one by one soldier bregodo inspiring for the audience in order to remain able to recognize and maintain the military culture palace in Yogyakarta.

Keywords : Recording, Editing, Merging.