

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi bidang multimedia semakin pesat. Beralihnya dunia analog menuju dunia digital menambah variasi dalam visualisasi sebuah karya. Industri kreatif menggunakan multimedia untuk berbagai keperluan mulai dari seni rupa untuk hiburan, untuk seni komersial hingga untuk jurnalisme. Penerapan teknik *live shoot* yang digabungkan dengan *visual effect* lainnya menjadi gaya tersendiri dalam pembuatan sebuah karya. Teknik pengambilan gambar dengan menggunakan *drone* (pesawat tanpa awak) juga menjadi sebuah trend baru dan menjadi perhatian jika nantinya akan dikombinasikan dengan *visual effect* yang telah direncanakan sebelumnya.

Erau adalah sebuah tradisi budaya tertua di Indonesia yang dilaksanakan setiap tahun dengan pusat kegiatan di kota Tenggarong, Kutai Kartanegara. Festival Erau Adat Kutai yang kini telah masuk dalam *calendar of event* pariwisata nasional. Sejak tahun 2013, Pemerintah Kabupaten Kutai Kartanegara dan Kesultanan Kutai Kartanegara Ing Martadipura bekerjasama melaksanakan Upacara Erau yang dipadukan dengan International Folklore Festival. Event budaya ini dilaksanakan setiap tahun, yang kini bertajuk Erau Adat Kutai and International Folk Arts Festival (EIFAF). Peserta EIFAF adalah terdiri dari beberapa negara yang bergabung dalam anggota organisasi CIOFF (International Council of Organizations of Folklore Festivals and Folk Arts).

Setiap tahunnya, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kutai Kartanegara membuat video informasi yang berisi tentang acara Erau Adat Kutai serta acara International Folklore Festival pada tahun sebelumnya. Video tentang EIFAF ini dijadikan bahan promosi oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kutai Kartanegara ke CIOFF Indonesia, media elektronik maupun ke media sosial yang bisa menjangkau seluruh dunia dan seluruh lapisan masyarakat.

Pada video EIFAF 2014, kekurangan yang sangat terlihat adalah dari segi konten yang disajikan yaitu kurang optimalnya cara pengambilan gambar karena terbatasnya alat perekam yang digunakan. Banyak tahapan acara EIFAF yang memerlukan *bird eye view angle* dalam pengambilan gambarnya untuk menunjang penyampaian visual dan informasi secara maksimal dimana *angle* tersebut tidak bisa dijangkau oleh mata manusia dengan mudah. Disinilah keberadaan *drone* dimanfaatkan untuk menjadi solusi permasalahan tersebut. Selain itu kurang seimbang antara penyajian informasi acara Erau Adat Kutai dengan acara International Folklore Festival yang sedang berlangsung. Selain itu adanya liputan yang tidak sesuai dengan urutan acara EIFAF menyebabkan informasi yang disajikan kurang bisa diserap dengan baik oleh yang menonton. Penambahan liputan-liputan seputar kota Tenggarong sebagai *intermezo* dirasa juga tidak terlalu penting dan kurang sesuai dengan tema yang diangkat yaitu acara adat tradisi. Sehingga menyebabkan durasi video menjadi *over*. Bisa ditarik kesimpulan bahwa video EIFAF 2014 dikatakan kurang menarik adalah karena durasi video yang terlalu panjang disetiap segmen acara yang tidak dikemas secara menarik dan informatif dari segi visual dan audio.

Pada video informasi EIFAF 2015 yang dirancang oleh Penulis akan menyelesaikan permasalahan yang sudah disebutkan diatas. Penulis akan menggunakan *drone* sebagai salah satu media perekam untuk mendapatkan *bird eye view angle* yang tidak bisa dijangkau oleh mata manusia dengan mudah. Selain itu Penulis juga akan membuat dokumentasi video menjadi lebih padat dan sesuai dengan urutan event EIFAF yang sudah dijadwalkan dengan menambahkan animasi sederhana dari teknik *motion graphic* guna mendukung penyampaian informasi dan hiburan yang harus dibagi dan didapat oleh yang menonton. Pemilihan *background* yang sesuai dengan *scene* video dan pemilihan sudut pengambilan gambar akan sangat diperhatikan dalam perancangan video ini agar menghasilkan tontonan yang bisa menarik dan informatif bagi penonton.

Video yang akan di aplikasikan dengan *live shoot* dan teknik *motion graphic* serta memanfaatkan sentuhan *drone* ini akan memadukan sebuah cerita yang sesuai dengan tema. Dari penjelasan di atas maka Penulis mempunyai ide untuk merancang sebuah video informasi dengan judul **“Perancangan Video Informasi Erau Adat Kutai and International Folk Arts Festival (EIFAF) untuk Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kutai Kartanegara”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan oleh Penulis adalah “Bagaimana cara merancang video informasi Erau Adat Kutai and International Folk Arts Festival (EIFAF) untuk Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kutai Kartanegara”.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak melebar maka Penulis menentukan batasan-batasan masalah yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Objek penerapan penelitian ini adalah event budaya Erau Adat Kutai and International Folk Arts Festival (EIFAF) di Tenggarong.
2. Menerapkan teknik *live shoot* yang digabungkan dengan hasil sudut pengambilan gambar *bird eye view angle* dari *drone* (pesawat tanpa awak) yang dikombinasikan dengan teknik *motion graphic*.
3. Durasi video yang akan dibuat  $\pm$  10 menit.
4. Video ini menggunakan narasi Bahasa Inggris sebagai bahasa resmi dari organisasi CIOFF.
5. Penelitian ini hanya sampai tahap hasil yang diserahkan ke pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kutai Kartanegara.

### 1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai oleh Penulis dalam penyusunan Skripsi ini adalah membuat video informasi EIFAF 2015 dapat mempublikasikan event nasional tahunan di Kutai Kartanegara kepada seluruh dunia khususnya Indonesia.

Tujuan selain dari itu adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan teknik *live shoot* dan teknik *motion graphic* dalam pembuatan video promosi EIFAF 2015 serta menambah pengalaman tentang perancangan sebuah video yang mempunyai nilai lebih dan mengatasi permasalahan yang ada di video sebelumnya.

2. Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah Penulis dapatkan selama menempuh belajar di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) dan menyelesaikan pendidikan jenjang Strata I pada jurusan Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penyusunan Skripsi ini diharapkan oleh Penulis dapat memberikan manfaat yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kutai Kartanegara

Diharapkan bisa menjadi fasilitas untuk Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kutai Kartanegara dalam mempromosikan event nasional EIFAF 2015.

2. Bagi CIOFF Indonesia

Dengan dibuatnya video informasi ini diharapkan dapat membantu CIOFF Indonesia dalam mempromosikan salah satu event budaya nasional tahunan yang ada di Indonesia dan menarik minat bagi anggota CIOFF dari negara lain untuk bergabung berpartisipasi.

3. Bagi Penulis

Diharapkan Penulis bisa menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta khususnya ilmu dibidang multimedia serta menambah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi informasi kedalam dunia pariwisata.

#### 4. Bagi Pembaca

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa di STMIK Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat video informasi dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan teknik *motion graphic*.

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

##### 1. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung kepada pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penyusunan Skripsi dan pembuatan video EIFAF 2015.

##### 2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara Penulis melakukan pengamatan terhadap objek yaitu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kutai Kartanegara untuk mendapatkan informasi lain tentang event budaya EIFAF yang belum didapat melalui metode wawancara.

##### 3. Metode Kepustakaan

Dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mempelajari teori buku, modul kuliah serta makalah yang telah ada sebagai referensi dan bahan perbandingan yang dijadikan sebagai landasan teori dalam penyusunan Skripsi dan pembuatan video informasi EIFAF 2015 ini.

### **1.6.2 Mendefinisikan Masalah**

Sesuai dengan tugas penelitian yaitu untuk memberikan, menerangkan, mengatasi permasalahan, maka penelitian dapat pula digolongkan dari sudut pandangan ini. Sehingga penggolongan ini bisa mencakup penggolongan yang disebut sebelumnya.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Pada tahap ini akan dilakukan proses perancangan yang menggunakan metode perancangan terstruktur melalui tahapan pembuatan perencanaan, pembuatan konsep dan pembuatan program yang telah disesuaikan.

### **1.6.4 Metode Produksi**

Pada tahap ini dilakukan proses eksekusi data yang akan diolah menjadi sebuah produk dimana disini adalah pembuatan video informasi EIFAF 2015. Pada proses tersebut tentunya pengolahan data telah didasarkan dengan berpeduan pada hasil analisa data yang telah dilakukan sebelumnya.

### **1.6.5 Metode Evaluasi**

Mengkaji suatu penelitian dengan membandingkan kondisi sebelum dan kondisi sesudahnya serta membandingkan dengan kondisi yang ada dengan ketetapan perencanaan yang sudah ada. Evaluasi merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memeriksa proses perjalanan suatu program apa sudah berjalan dengan baik atau belum.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada permasalahan dan struktur serta tujuan maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang akan diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang pembuatan video informasi EIFAF 2015, perumusan masalah yang akan dibuat, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode penelitian dalam penyusunan Skripsi, dan sistematika penulisan Skripsi serta susunan jadwal kegiatan penyusunan Skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan landasan teori pada perancangan dan pembuatan video informasi EIFAF 2015 yang akan penulis buat dimulai dari konsep dasar multimedia, konsep dasar video, konsep dasar *motion graphic* sampai tentang kebutuhan *hardware* dan *software* yang akan digunakan didalam pembuatan video promosi ini.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan dijelaskan secara umum tentang objek yang akan digunakan yaitu tentang acara Erau Adat Kutai and Folk Arts Festival. Dimulai dari sejarah dan perkembangan acara EIFAF itu sendiri, analisis kebutuhan produksi dan akan menjelaskan tahapan praproduksi dalam pembuatan video informasi EIFAF 2015.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan mulai membahas tahapan-tahapan perancangan video informasi EIFAF 2015 dimulai dari tahap dari produksi hingga pasca produksi serta menampilkan cuplikan-cuplikan gambar dari video tersebut.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini dikemukakan secara singkat kesimpulan, mencakup jawaban terhadap permasalahan penelitian dan nilai lebih dari penelitian yang telah dilakukan. Berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis, pengumpulan data dan hasil dari pembuatan sistem informasi yang dikerjakan, serta bagian penutup.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat tentang kajian pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian yaitu semua sumber yang dikutip baik dari buku-buku, modul-modul, makalah-makalah, jurnal serta internet dan berfungsi sebagai langkah referensi maupun panduan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.