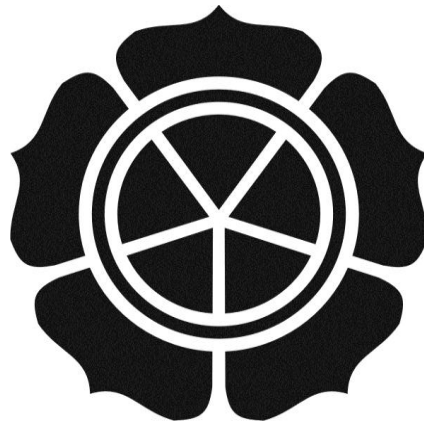


**PERANCANGAN VIDEO INFORMASI ERAU ADAT KUTAI AND
INTERNATIONAL FOLK ARTS FESTIVAL (EIFAF) UNTUK
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KUTAI KARTANEGARA**

SKRIPSI



disusun oleh

Rossidah

14.22.1607

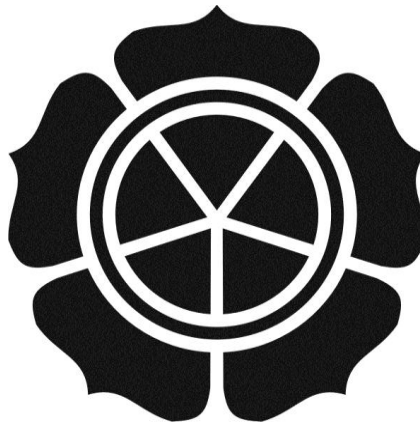
**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN VIDEO INFORMASI ERAU ADAT KUTAI AND
INTERNATIONAL FOLK ARTS FESTIVAL (EIFAF) UNTUK
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KUTAI KARTANEGARA**

Kasus Studi : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kutai Kartanegara

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rossidah

14.22.1607

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO INFORMASI ERAU ADAT KUTAI AND
INTERNATIONAL FOLK ARTS FESTIVAL (EIFAF) UNTUK
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KUTAI KARTANEGARA**

yang disusun oleh

**Rossidah
14.22.1607**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 8 April 2016

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK.190302229

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO INFORMASI ERAU ADAT KUTAI AND
INTERNATIONAL FOLK ARTS FESTIVAL (EIFAF) UNTUK
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KUTAI KARTANEGARA**

yang disusun oleh

**Rossidah
14.22.1607**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229**

**Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sajana Komputer
Tanggal 11 April 2016



PERNYATAAN

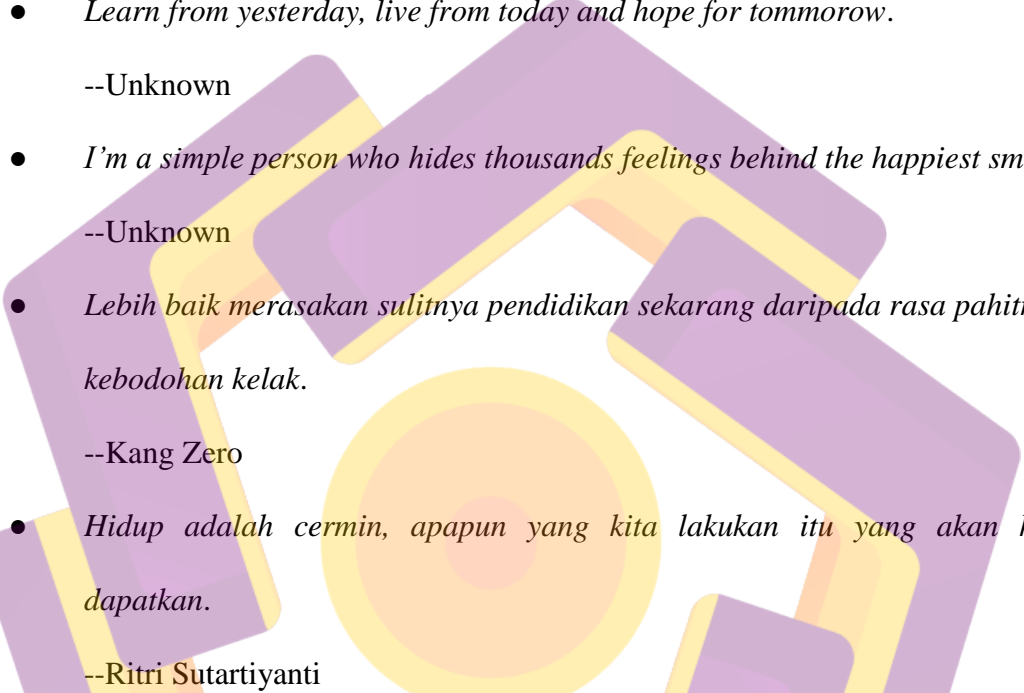
Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang 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, 11 April 2016



Rossidah
14.22.1607

MOTTO

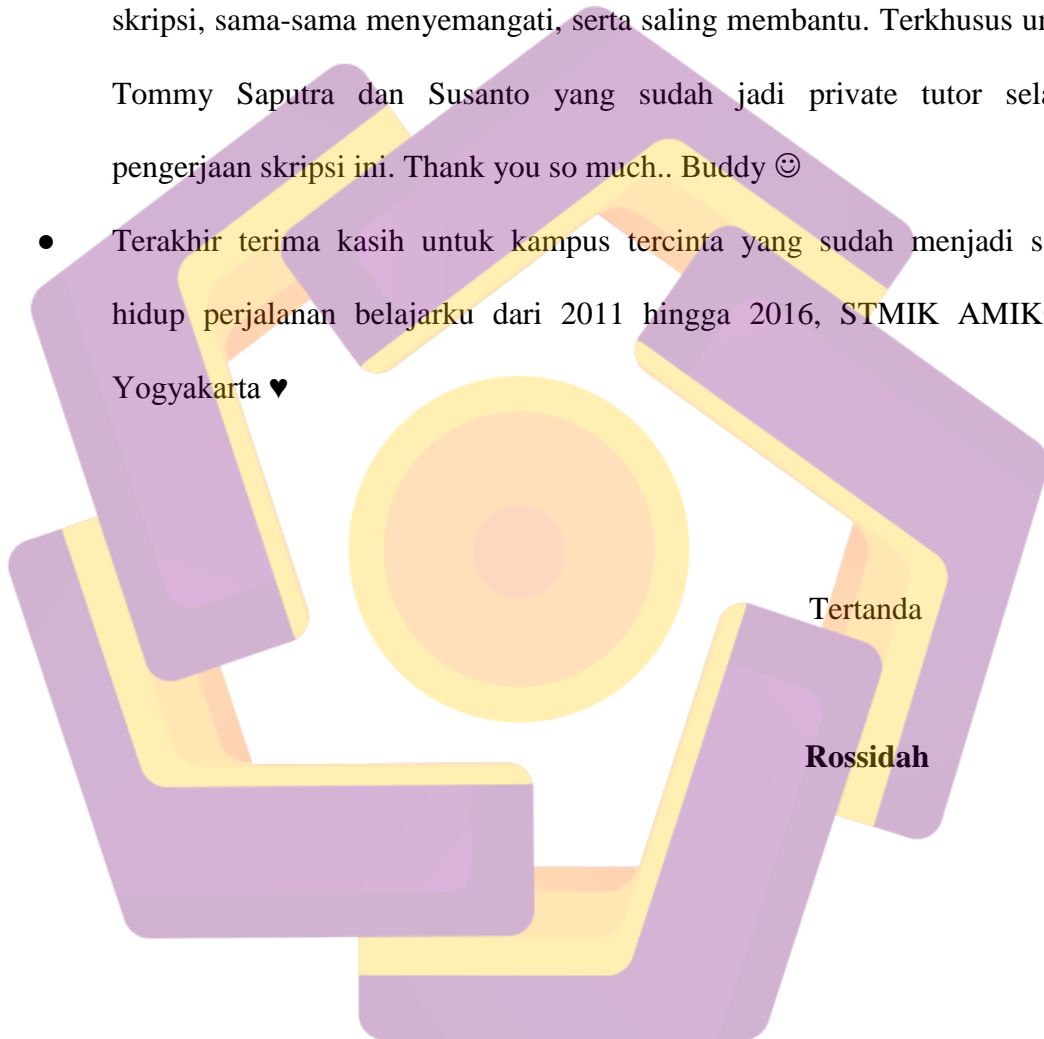
- *It always seems impossible until it's done.*
--Nelson Mandela
 - *Learn from yesterday, live from today and hope for tomorrow.*
--Unknown
 - *I'm a simple person who hides thousands feelings behind the happiest smile.*
--Unknown
 - *Lebih baik merasakan sulitnya pendidikan sekarang daripada rasa pahitnya kebodohan kelak.*
--Kang Zero
 - *Hidup adalah cermin, apapun yang kita lakukan itu yang akan kita dapatkan.*
--Ritri Sutartiyanti
- 

PERSEMBAHAN

Dengan rasa puji dan syukur yang mendalam skripsi ini telah selesai dengan baik dan skripsi ini dipsembahkan oleh Penulis untuk :

- Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya yang telah memberikan kelancaran, kesehatan serta kemudahan disaat penulis menemukan kesulitan dalam proses penyusunan skripsi ini.
- Mama yang selalu mendoakan, mendukung dan memberi semangat serta selalu menasehati ketika mulai ragu. Terima kasih untuk selalu menyayangi dengan kesabaran serta tak pernah lelah mendampingi, AND ALSO THIS IS FOR YOU DAD and be happy there ! ♥
- Bapak Agus Purwanto, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah mendampingi dalam pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
- Kepada Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom dan Dhani Ariatmanto, M.Kom, saya ucapkan terima kasih telah menguji skripsi yang telah disusun.
- Untuk seluruh Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama ini.
- Untuk Ritri Sutartiyanti, Anastasya Sahim dan Sutrisni Astuti sebagai best sister chapter Jogja yang selalu support dengan caranya sendiri-sendiri. Thank you so much.. Girls ♥
- Untuk Rinda Ariska, Rima Andini, Ayu Lestariati dan Riska Nur Jauhar sebagai best sister chapter Tenggarong yang selalu memberi support dengan bbm “Bila balik Tenggarong ???”. Makaseh.. Tukang Pengotepan ♥

- Fendy Prasetyo Nugroho, Raditya Andi Wiradhana dan Satriyo Nurcahyo as the best brother I ever had selama 2 tahun terakhir ini **terhitung dari 2014. I will miss you so bad.. Guys ☺
- Untuk anak-anak kelas 14-S1TS-02 yang sama-sama berjuang menyusun skripsi, sama-sama menyemangati, serta saling membantu. Terkhusus untuk Tommy Saputra dan Susanto yang sudah jadi private tutor selama pengerjaan skripsi ini. Thank you so much.. Buddy ☺
- Terakhir terima kasih untuk kampus tercinta yang sudah menjadi saksi hidup perjalanan belajarku dari 2011 hingga 2016, STMIK AMIKOM Yogyakarta ♥



Tertanda

Rossidah

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala limpah dan hidayah-Nya yang tak pernah ada habisnya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan Video Informasi Erau Adat Kutai and International Folk Arts Festival (EIFAF) untuk Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kutai Kartanegara”.

Laporan Skripsi ini saya susun sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM jurusan Sistem Informasi. Dalam laporan Skripsi ini dijelaskan tentang hal mengenai pembuatan video informasi ini beserta teknik-tekniknya. Pembuatan laporan ini juga dimaksud untuk memberikan referensi terhadap iklan berbasis video, mengenai promosi, serta memberikan ilmu serta pemahaman tentang pembahasan yang sesuai dengan bidangnya.

Begitu banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini, tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku sebagai jurusan Sistem Informasi
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam pembuatan skripsi
4. Bapak dan ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu selama penulis kuliah

5. Orang tua tercinta dan saudara-saudara saya yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta memberikan kasih semangat dan doanya terhadap Penulis
6. Buat sahabat-sahabat kontrakan After Morning yang telah membantu pembuatan skripsi tersebut
7. Buat sahabat-sahabat 14 SI-TRANSFER-02 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namanya yang telah membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

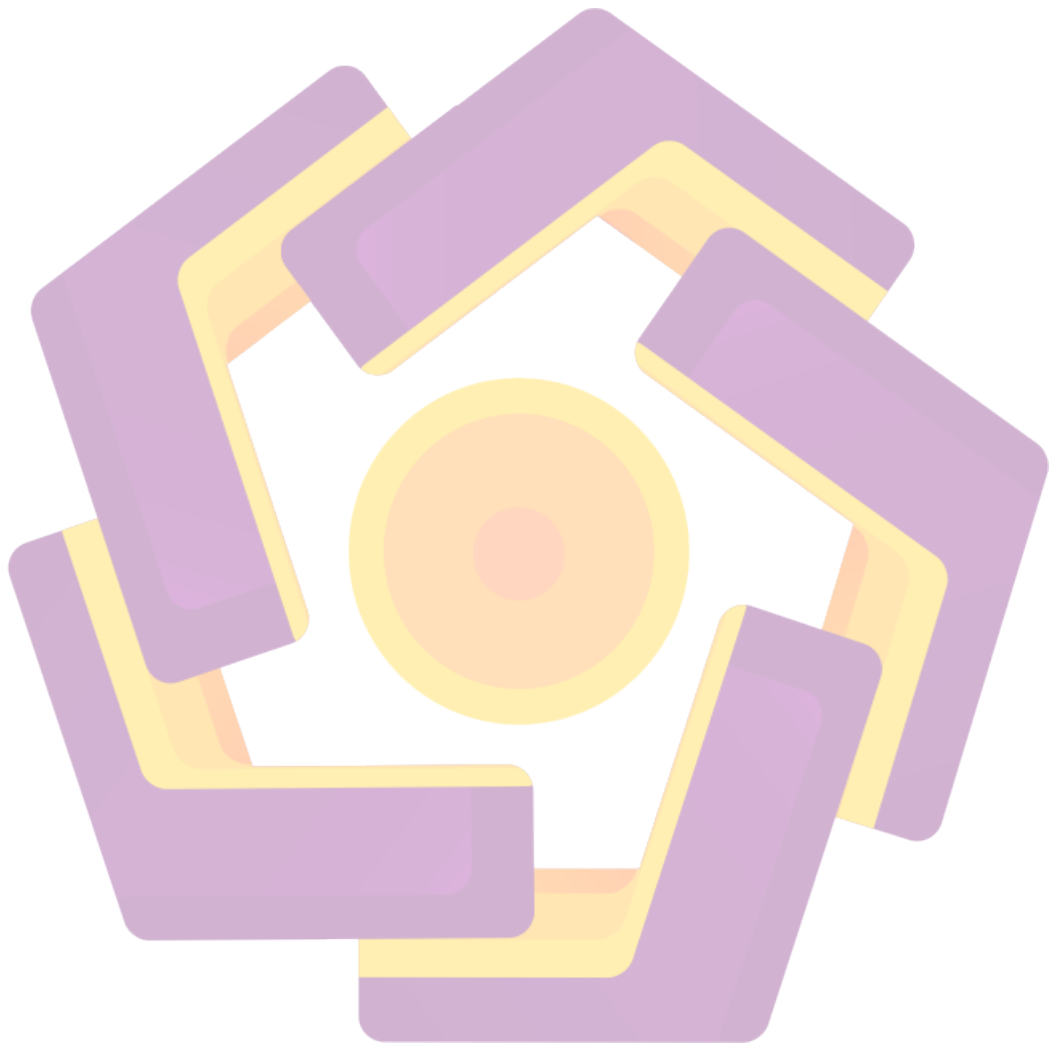
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusun skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penulisan.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Mendefinisikan Masalah	7
1.6.3 Metode Perancangan	7
1.6.4 Metode Produksi	7
1.6.5 Metode Evaluasi	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10

2.2	Konsep Dasar Multimedia	11
2.2.1	Definisi Multimedia.....	11
2.2.2	Unsur-unsur Multimedia.....	12
2.3	Pengertian Dasar Video	15
2.3.1	Definisi Video.....	15
2.3.2	Karakteristik Video Digital.....	15
2.3.3	Kedalaman Bit.....	16
2.3.4	Resolusi	16
2.3.5	Laju <i>Frame</i>	17
2.3.6	Jenis-jenis Video.....	17
2.4	Motion Graphic	20
2.4.1	Prinsip Praktis Motion Graphic	20
2.4.2	Perbedaan antara Motion Graphic dan Animasi.....	21
2.5	Metode Analisis SWOT.....	22
2.6	Pra Produksi	24
2.6.1	Pencarian dan Penemuan Ide	24
2.6.2	Pembuatan Sinopsis, <i>Treatment</i> dan <i>Storyboard</i>	27
2.7	Produksi	31
2.7.1	Teknik Pemilihan Sudut Pandang Kamera.....	31
2.7.2	Teknik Pengambilan Gambar.....	34
2.8	Tahap Pasca Produksi.....	39
2.8.1	Editing	39
2.8.2	<i>Visual Effect</i>	39
2.8.3	<i>Rendering</i>	40
BAB III.....		41
3.1	Gambaran Umum.....	41
3.1.1	Sejarah Erau.....	41
3.1.2	Perkembangan Erau Adat Kutai.....	42
3.1.3	Erau Adat Kutai and International Folk Arts Festival	43
3.2.2	Analisis SWOT	45

3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	53
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	53
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	54
3.4	Tahap Pra Produksi	57
3.4.1	Perancangan Ide dan Konsep	57
3.4.2	Tema.....	57
3.4.3	Sinopsis.....	57
3.4.5	Perancangan <i>Storyboard</i>	58
3.4.6	Penjadwalan	62
BAB IV	63
4.1	Produksi	63
4.1.1	Penataan Lokasi	64
4.1.2	Pemilihan Kamera	65
4.1.3	Pemilihan <i>Angle</i> Kamera.....	66
4.1.4	Pengambilan Gambar	67
4.1.5	Pengambilan Audio Narasi	68
4.2	Pasca Produksi.....	68
4.2.1	<i>Editing</i>	68
4.2.2	<i>Compositing</i>	76
4.2.3	<i>Final Rendering</i>	78
4.3	Pembahasan	79
4.3.1	<i>Review</i> Penulis	79
BAB V	82
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84



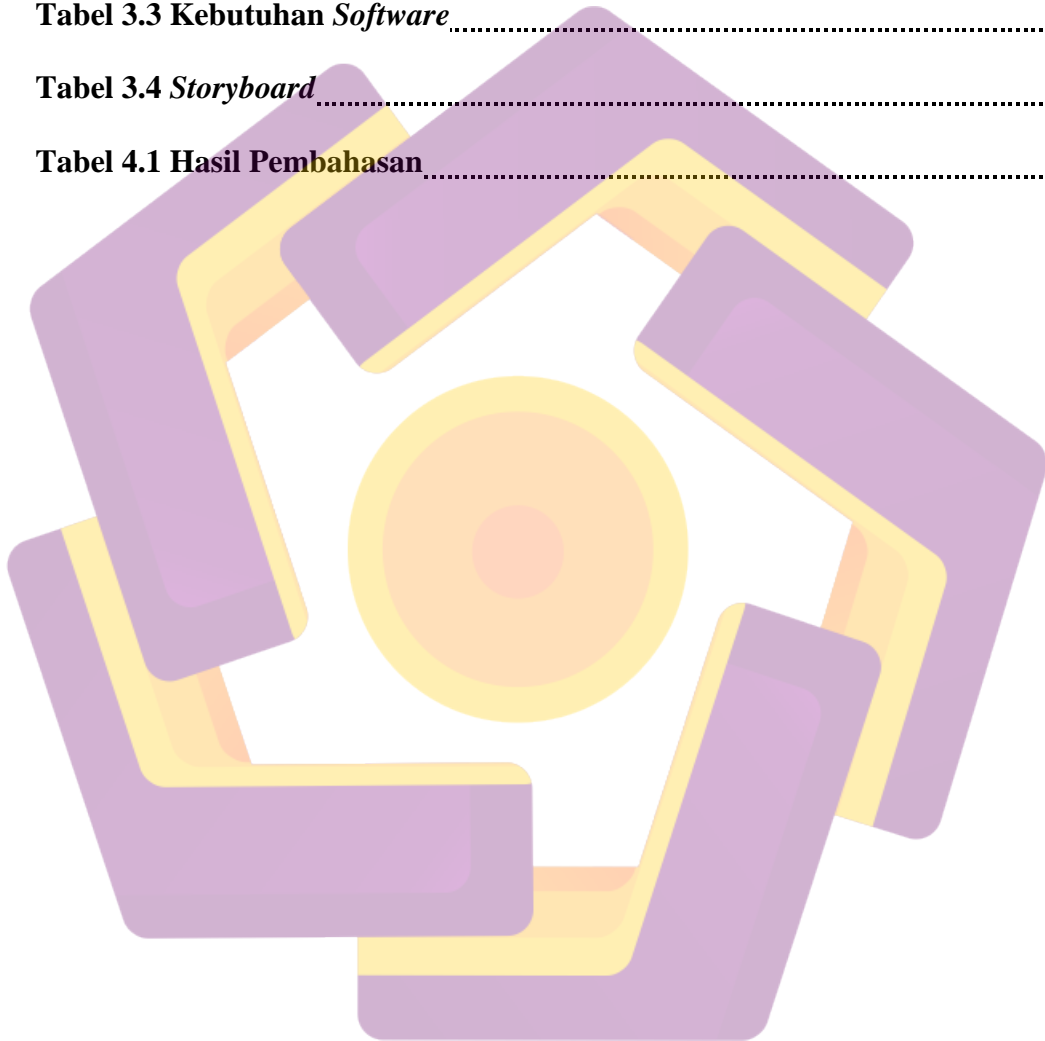
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Contoh Diagram SWOT.....	22
Gambar 2.3 Contoh <i>Storyboard</i>	31
Gambar 2.4 Contoh <i>Close Up</i>	34
Gambar 2.5 Contoh <i>Extreme Close Up</i>	35
Gambar 2.6 Contoh <i>Medium Close Up</i>	35
Gambar 2.7 Contoh <i>Medium Long Shoot</i>	36
Gambar 2.8 Contoh <i>Long Shoot</i>	37
Gambar 2.9 Contoh <i>Extreme Long Shoot</i>	37
Gambar 2.10 Contoh <i>Two Shoot</i>	38
Gambar 2.11 Contoh <i>Group Shoot</i>	38
Gambar 3.1 Logo Erau Adat Kutai.....	42
Gambar 3.2 Logo EIFAF.....	43
Gambar 4.1 Bagan Bagian Produksi.....	64
Gambar 4.2 <i>Drone</i> DJI Phantom 3.....	65
Gambar 4.3 <i>Bird Eye View Angle</i>	66
Gambar 4.4 <i>Low Angle</i>	66
Gambar 4.5 Tampilan Awal Adobe Premier CS6.....	69
Gambar 4.6 Tampilan Jendela Awal Setting Sequence.....	69
Gambar 4.7 Tampilan Jendela Utama Timeline.....	70
Gambar 4.8 Proses Memindahkan <i>Project</i> ke Adobe After Effect.....	71

Gambar 4.9 Tampilan Jendela <i>Composition Setting</i>	71
Gambar 4.10 Tampilan Proses Pembuatan <i>Line</i>	72
Gambar 4.11 Mengatur <i>Keyframe</i>	72
Gambar 4.12 Tampilan <i>Shot</i> yang akan Ditambah Teks	73
Gambar 4.13 Tampilan Jendela <i>Setting Text</i> pada <i>Timeline</i>	73
Gambar 4.14 Efek <i>Light Sweep</i>	74
Gambar 4.15 Hasil Penambahan Efek <i>Light Sweep</i>	74
Gambar 4.16 Tampilan Jendela <i>Composition Setting</i>	74
Gambar 4.17 Tampilan Jendela <i>After Effect</i> pada Proses Label	75
Gambar 4.18 Tampilan <i>Shape Layer</i> dan <i>Composition</i>	75
Gambar 4.19 Tampilan <i>Shape Box Label</i> pada Video	76
Gambar 4.20 Adobe <i>Dynamic Link</i>	76
Gambar 4.21 Import Project Adobe <i>After Effect</i> ke Adobe <i>Premier</i>	77
Gambar 4.22 Tampilan Jendela <i>Setting Render Video</i>	78
Gambar 4.23 Proses <i>Render Video</i>	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Diagram Analisis SWOT	48
Tabel 3.2 Perlengkapan Produksi	56
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Software</i>	56
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i>	58
Tabel 4.1 Hasil Pembahasan	79



INTISARI

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 *calender 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 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 *backsong* 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.

Kata Kunci : Video, Video Informasi, Media Promosi, Motion Graphic, EIFAF Kutai Kartanegara

ABSTRACT

Erau is a cultural tradition of the oldest in Indonesia are carried out every year with activities in the city center tenggarong. Kutai Indigenous Erau Festival which has now been included in the calendar of events of national tourism. Since 2013, the district government of Kutai and Kutai Sultanate Ing Martadipura cooperate implement Erau ceremony combined with International Folklore Festival. This cultural event held every year, which is now titled Erau Kutai Indigenous and International Folk Arts Festival (EIFAF). Participants EIFAF is made up of several countries that have joined the organization's members CIOFF (International Council of Organizations of Folklore Festivals and Folk Arts).

Each year, the Department of Culture and Tourism Kukar create videos that contain information about the event Erau Kutai Indigenous as well as the International Folklore Festival in the previous year. Video for this EIFAF used as promotional material by the Department of Culture and Tourism to CIOFF Kukar Indonesia, electronic media and social media could menjangkau over the world and all walks of life.

In the video information EIFAF 2015 and designed by the author will resolve the problems already mentioned above. The writer will use drones as a recording medium to get a bird eye view angle that can not be reached by the human eye easily. Besides author also will make a documentary video becomes more dense and in accordance with the sequence of events that have been scheduled EIFAF by adding a simple animation of motion graphic techniques to support the delivery of information and entertainment that should be shared and obtained by watching. Selection of the appropriate backsong with video scene and to the angle of shooting will be considered in the design of the video to produce a spectacle that could be interesting and informative for the audience.

Keywords : *Video, Information Video, Promotion Media, Motion Graphic, EIFAF, Kutai Kartanegara*