

## **MOTION GRAPHIC SEJARAH UPACARA ADAT ERAU SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PARIWISATA KOTA TENGGARONG**

Asy Syifaa Nur Izzah<sup>1</sup>, Putri Dwitasari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Jl. Raya ITS, Sukolilo, Kota Surabaya  
e-mail : asysyifaa030@gmail.com<sup>1</sup>, dwitasari putri@gmail.com<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Sektor pariwisata memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan budaya Indonesia. Keberadaan daya tarik wisata memungkinkan pengenalan keanekaragaman budaya bangsa, seperti seni tradisional, upacara keagamaan, dan adat istiadat, yang menarik minat wisatawan domestik maupun mancanegara. Salah satu budaya tersebut adalah Upacara Adat Erau, yang merupakan tradisi kuno dari Kerajaan Kutai dan telah berlangsung selama berabad-abad. Upacara ini menjadi bagian dari wisata budaya Kesultanan Kutai Kartanegara dan menjadi daya tarik sejarah budaya Kota Tenggarong yang merupakan Ibukota Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Namun, sebagian besar masyarakat Kalimantan Timur masih memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai Upacara Adat Erau sebagai warisan budaya lokal. Untuk mencegah kepunahan aset budaya ini, diperlukan upaya pelestarian melalui media alternatif yaitu video *motion graphic* yang terdiri dari dua episode dengan durasi total lima menit. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat sekaligus mempromosikan pariwisata Kota Tenggarong. Pemilihan *motion graphic* didasarkan pada kemampuannya menyampaikan informasi secara komprehensif melalui kombinasi gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan. Pengemasan budaya lokal dalam bentuk video *motion graphic* tentang sejarah Upacara Adat Erau diharapkan dapat menjadi sarana edukasi, media penunjang pariwisata, sekaligus strategi untuk meningkatkan daya tarik pariwisata berbasis budaya.

**Kata Kunci:** Budaya, Kutai Kartanegara, *Motion Graphic*, Tenggarong, Pariwisata, Upacara Adat Erau

### **ABSTRACT**

*The tourism sector plays a significant role in supporting the growth of Indonesian culture. Tourist attractions provide opportunities to introduce the nation's cultural diversity, including traditional arts, religious ceremonies, and customary practices, which attract both domestic and international visitors. One such cultural tradition is the Erau Traditional Ceremony, an ancient ritual originating from the Kutai Kingdom that has been preserved for centuries. This ceremony is part of the cultural tourism of the Kutai Kartanegara Sultanate and serves as a historical and cultural attraction in Tenggarong, the capital city of Kutai Kartanegara Regency, East Kalimantan. However, most residents of East Kalimantan possess limited knowledge and understanding of the Erau Traditional Ceremony as a local cultural heritage. To prevent the extinction of this cultural asset, preservation efforts are necessary through alternative media. One proposed medium is a motion graphic video consisting of two episodes with a total duration of five minutes. This media aims to enhance public awareness while promoting tourism in Tenggarong. The choice of motion graphics is based on its ability to convey information comprehensively through the integration of images, lines, symbols, sound, and movement. Packaging local culture in the form of a motion graphic video about the history of the Erau Traditional Ceremony is expected to serve as an educational tool, a tourism support medium, and a strategy to strengthen the appeal of culture-based tourism.*

**Keywords:** Culture, Erau Traditional Ceremony, Kutai Kartanegara, motion graphics, Tenggarong, Tourism

## 1. PENDAHULUAN

Setiap daerah memiliki ciri khas yang dikenal sebagai kearifan lokal yang mampu mendorong pertumbuhan daerah. Salah satu hasil kreativitas manusia yang bernilai ekonomi adalah potensi budaya dan kearifan lokal dalam pengembangan pariwisata. Aspek ekonomi, sosial, dan budaya dalam pariwisata memiliki peran penting dalam pembangunan suatu wilayah (Surwiyanta, 2021). Jika ditinjau dari segi budaya, sektor pariwisata secara tidak langsung berperan dalam pertumbuhan budaya Indonesia. Keberadaan daya tarik wisata memungkinkan pengenalan keanekaragaman budaya suatu bangsa, seperti seni tradisional, upacara keagamaan, dan adat istiadat yang menarik wisatawan domestik maupun mancanegara. Interaksi antara wisatawan dan masyarakat lokal mendorong terjadinya proses akulturasi budaya yang memungkinkan terbangunnya pemahaman dan penghargaan terhadap budaya setempat (Spillane, 1994).

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki keragaman ekspresi budaya yang luas. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencatat hingga tahun 2020 terdapat 1.239 warisan budaya takbenda yang meliputi seni pertunjukan, tradisi lisan, adat istiadat, pengetahuan alam, kerajinan, dan perayaan. Salah satu di antaranya adalah Upacara Adat Erau yang berasal dari Kerajaan Kutai dan telah berlangsung selama berabad-abad seiring perjalanan sejarah Kesultanan Kutai Kartanegara Ing Martadipura. Upacara Adat Erau merupakan tradisi adat yang awalnya dilaksanakan dalam rangka upacara Tijk Tanah Aji Batara Agung Dewa Sakti, kemudian berkembang sebagai bagian dari prosesi penobatan raja, dan saat ini diselenggarakan untuk memperingati hari jadi Kota Tenggarong (Adham, 1981). Dalam pelaksanaannya, Erau mengandung berbagai tahapan ritual dan nilai simbolik yang penting untuk dipahami sebagai bagian dari pelestarian budaya. Namun, pemahaman masyarakat terhadap sejarah dan makna Erau masih tergolong rendah. Keterbatasan akses cerita rakyat serta minimnya media visual yang menarik menjadi salah satu penyebabnya. Penelitian Latumeten (2022) menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil cerita rakyat Kalimantan Timur yang tersedia secara daring, dan sangat sedikit yang disajikan dalam bentuk visual atau audio-visual.

Di sisi lain, perkembangan media digital dan tingginya konsumsi konten video di media sosial membuka peluang baru dalam penyampaian informasi budaya. Media video, khususnya *motion graphic*, dinilai mampu menyampaikan pesan melalui kombinasi gambar, suara, simbol, dan gerak secara efektif. Berdasarkan data Hootsuite (2023), platform berbagi video seperti Instagram, TikTok, dan YouTube menjadi media yang paling banyak diakses di Indonesia. Oleh karena itu, perancangan *motion graphic* sejarah Upacara Adat Erau dilakukan sebagai media alternatif untuk mendukung pelestarian budaya sekaligus memperkenalkan Erau sebagai daya tarik pariwisata budaya Kutai Kartanegara.

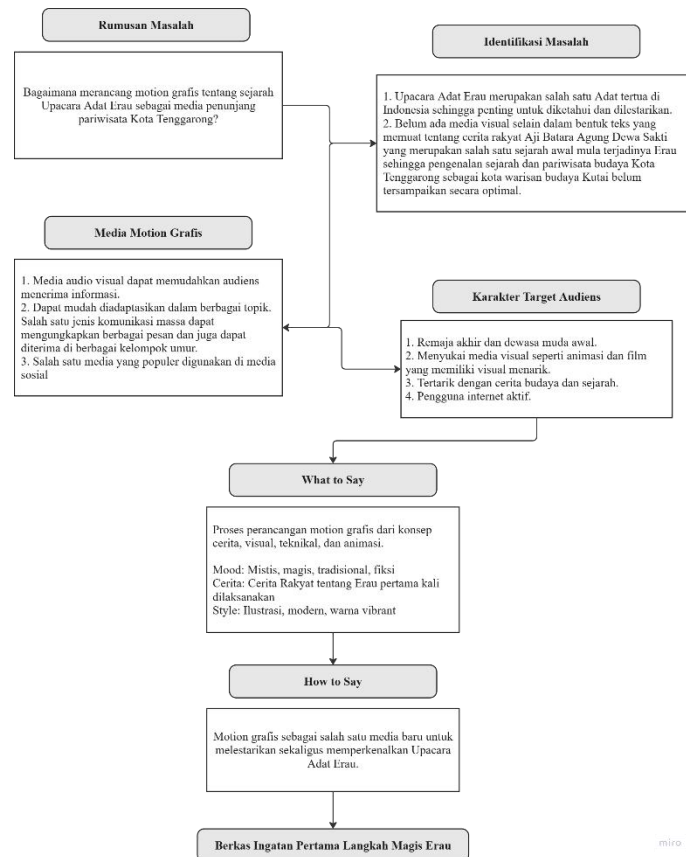
## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode perancangan yang meliputi pengumpulan data, proses perancangan *motion graphic*, dan evaluasi hasil. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur untuk memperoleh pemahaman mengenai sejarah Upacara Adat Erau, cerita rakyat Kutai, serta konteks budaya Kesultanan Kutai Kartanegara Ing Martadipura. Selain itu, dilakukan studi eksisting terhadap karya *motion graphic* bertema sejarah dan budaya sebagai acuan visual dan pendekatan penceritaan. Pengumpulan data juga dilengkapi dengan *depth interview* dengan narasumber bidang kebudayaan guna memastikan akurasi materi, makna simbolik, dan kesesuaian tahapan upacara yang diangkat. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan digunakan sebagai dasar dalam perancangan *motion graphic*. Tahap perancangan mencakup penyusunan naskah cerita berbasis cerita rakyat, pengembangan konsep visual, perancangan karakter dan lingkungan, serta produksi *motion graphic* yang meliputi pembuatan aset ilustrasi, animating, dan compositing. Evaluasi dilakukan melalui *user test* kepada audiens sasaran untuk menilai kejelasan narasi, daya tarik visual, dan efektivitas *motion graphic* dalam menyampaikan sejarah dan nilai budaya Upacara Adat Erau.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Konsep

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui studi literatur, studi eksisting, serta wawancara mendalam dengan narasumber di bidang kebudayaan, dirumuskan konsep perancangan *motion graphic* yang mengangkat sejarah Upacara Adat Erau melalui pendekatan storytelling cerita rakyat Kutai. Cerita rakyat dipilih sebagai dasar penceritaan karena memuat narasi asal-usul serta nilai simbolik Erau yang masih memiliki keterkaitan dengan pelaksanaan upacara adat hingga saat ini (Adham, 1981).



**Gambar 1. Big Idea**  
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Big idea dalam perancangan ini adalah menghadirkan cerita rakyat sebagai media penghubung antara legenda dan praktik budaya Erau masa kini. Big idea tersebut diwujudkan melalui penyajian kisah Aji Batara Agung Dewa Sakti dan Putri Karang Melenu sebagai landasan naratif, yang kemudian dikaitkan secara selektif dengan tahapan Upacara Adat Erau yang masih berlaku berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara Nomor 2 Tahun 2016. Dengan pendekatan ini, *motion graphic* berfungsi sebagai media pengantar sejarah yang bersifat kontekstual terhadap budaya Kutai Kartanegara saat ini, tanpa memperluas alur cerita di luar batas praktik adat yang relevan.

#### 3.2. Narasi dan Struktur Cerita

Luaran perancangan berupa *motion graphic* yang terdiri atas dua episode dengan satu *grand title*. Narasi disampaikan menggunakan sudut pandang orang ketiga melalui narator, sehingga alur cerita dapat disajikan secara runtut dan mudah dipahami oleh audiens. Penyusunan narasi dilakukan melalui proses adaptasi cerita rakyat Kutai yang diseleksi dan

dipadatkan agar berfokus pada peristiwa serta simbol budaya yang memiliki keterkaitan langsung dengan tahapan pelaksanaan Upacara Adat Erau. Proses adaptasi ini dilakukan melalui penyederhanaan visual dan naratif tanpa menghilangkan esensi budaya, sebagaimana dijelaskan oleh Ratri (2021) bahwa adaptasi folklore ke media visual memerlukan pemilihan elemen yang paling representatif agar dapat diterima oleh audiens kontemporer.

**Tabel 1. Konsep Rancangan**  
**Sumber: dokumentasi penulis (2025)**

<i>Grand Title</i>	Langkah Magis Erau
Durasi	5 menit 10 detik (Total)
Bahasa	Indonesia
Format	Video 1920x1080

Struktur cerita disusun secara episodik, di mana setiap episode menghadirkan alur yang berbeda namun saling terhubung dalam satu kesatuan naratif di bawah satu *grand title*. Setiap episode dapat disajikan secara mandiri maupun digabungkan, sehingga memberikan fleksibilitas dalam konteks penayangan. Pembagian cerita ke dalam beberapa episode bertujuan untuk menjaga durasi tetap ringkas serta memudahkan audiens dalam mengikuti alur penceritaan tanpa menghilangkan makna utama yang ingin disampaikan. Struktur ini juga memungkinkan penyampaian informasi sejarah secara bertahap dan terfokus.

**Tabel 2. *Storyline***  
**Sumber: dokumentasi penulis (2025)**

Episode	Judul	Isi
1	Dari Langit ke Tanah Kutai (Berisi tentang cerita Aji Batara Agung Dewa Sakti)	<ul style="list-style-type: none"> <li>. <i>Opening</i></li> <li>. Langit dan kemunculan ajaib</li> <li>. Bayi dalam telur mas</li> <li>. Tajak tanah</li> <li>. Mahkota kerajaan</li> <li>. <i>Closing</i></li> </ul>
2	Kesucian Laut dan Penyatuan Dua Dunia (Berisi tentang cerita Putri Karang Melenu dan pertemuan Aji Batara Agung Dewa Sakti dan Putri Karang Melenu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>. <i>Opening</i></li> <li>. Asal mula ular kecil</li> <li>. Berubah menjadi naga</li> <li>. Kemunculan Putri Karang Melenu</li> <li>. Kemunculan lembuswana</li> <li>. Pernikahan suci</li> <li>. <i>Closing</i></li> </ul>

### 3.3. Visual Media

Gaya visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah *hand-drawn lineless illustration* dengan penerapan *shading* kuas bertekstur klasik. Pendekatan lineless dipilih karena tidak bergantung pada garis kontur tegas, melainkan memanfaatkan gradasi warna, nilai terang-gelap, dan tekstur kuas untuk membentuk objek visual, sehingga menghasilkan tampilan yang halus, organik, dan ilustratif (Lineless Art Workflow, 2023). Karakter visual ini mendukung penyajian estetika tradisional Kutai secara kontemporer tanpa menghilangkan nilai budayanya.



**Gambar 2. Warna Primer Khas Kutai**  
**Sumber: dokumentasi penulis (2025)**

Palet warna didominasi oleh warna kuning keemasan, merah, dan hijau yang merepresentasikan identitas visual budaya Kutai Kartanegara dan kemegahan kerajaan. Teknik *layering* dan *blending* digunakan untuk menghasilkan perpaduan warna yang lembut serta menjaga kohesi visual antar elemen, sehingga mendukung suasana naratif yang puitis dan imersif (How to Create Lineless Art!, 2023).



**Gambar 3. Logotype Grand Title**  
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Perancangan identitas visual juga diterapkan pada logo *grand title* Langkah Magis Erau. Secara prinsip, logo merupakan simbol yang unik dan khas yang merepresentasikan suatu entitas, bahkan dapat menjadi bagian dari hak kekayaan intelektual entitas tersebut. Sebagai elemen identitas visual, logo juga berperan sebagai sarana strategis untuk membangun dan memperkuat citra merek dari entitas yang diwakilinya (Sayatman et al., 2017). Tipografi logo menggunakan font *High Empathy* dan font berjenis serif display yang dimodifikasi dengan ornamen *swirl* dan disesuaikan dengan gaya visual perancangan untuk merepresentasikan nuansa magis dan historis.



**Gambar 4. Sketsa Rancangan Karakter**  
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Desain karakter Aji Batara Agung Dewa Sakti dan Putri Karang Melenu dikembangkan berdasarkan deskripsi tradisional serta rujukan visual budaya Kutai. Perancangan busana menonjolkan penggunaan kain yang menjuntai di bagian bawah tubuh sebagai ciri khas busana adat Kutai, yang lebih identik dengan kain samping memanjang dibandingkan kain yang disampirkan di bahu. Elemen visual berupa motif, warna, dan aksesoris dirancang secara selektif dan disederhanakan agar selaras dengan gaya ilustrasi yang digunakan, tanpa menghilangkan karakteristik utama busana adat Kutai.



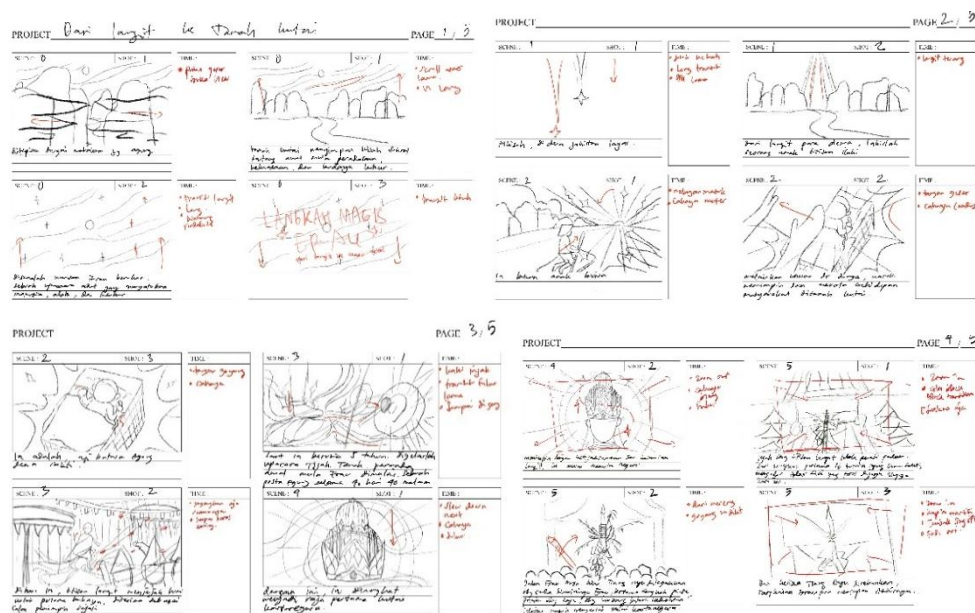


**Gambar 5. Desain Karakter Final**  
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

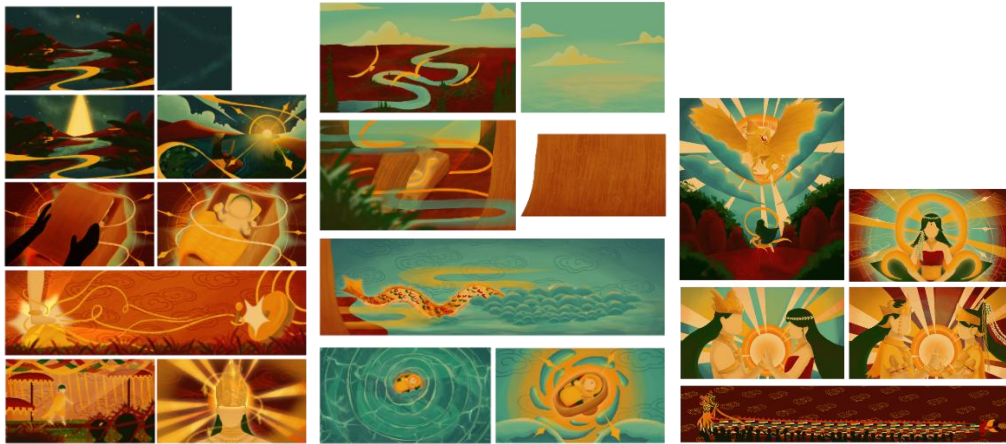
Pendekatan desain karakter tanpa wajah diterapkan sebagai keputusan artistik dan etnografis untuk menghormati nilai sakral tokoh legenda serta menjaga etika representasi budaya. Pendekatan ini juga mendukung konsistensi visual serta membantu audiens lebih fokus pada narasi dan simbol budaya yang disampaikan.

### 3.4. Produksi Motion dan Audio

Tahap produksi *motion graphic* diawali dengan penyusunan storyboard sebagai panduan visual dan alur penceritaan, yang kemudian dieksekusi menjadi aset ilustrasi digital. Aset tersebut dianimasikan melalui proses *animating* dengan tempo sedang agar setiap adegan dapat diterima secara jelas dan tidak terburu-buru.



**Gambar 6. Cuplikan Storyboard Langkah Magis Erau**  
- dari Langit ke Tanah Kutai  
Sumber: dokumentasi penulis (2025)



**Gambar 7. Aset Ilustrasi**  
**Sumber: dokumentasi penulis (2025)**

Secara konseptual, *motion graphic* dalam perancangan ini dipahami sebagai media visual yang menggabungkan ilustrasi, animasi, tipografi, dan audio, sehingga tidak sekadar menampilkan objek bergerak, melainkan menyusun elemen desain grafis yang dianimasikan dan dikombinasikan dengan bahasa film untuk memperjelas pesan visual (Bootcamp UX Design, 2021). Proses animasi mengacu pada prinsip dasar animasi klasik, seperti *timing*, *anticipation*, dan *slow in and slow out*, guna menghasilkan gerak yang natural, ritmis, dan mudah dipahami oleh audiens (Thomas & Johnston, 1995; Bursak & Pysarenko, 2018).

Selanjutnya dilakukan proses *compositing* untuk menggabungkan elemen visual, animasi, dan audio secara menyeluruh serta menjaga konsistensi visual dan transisi antar adegan. Teknik pengambilan gambar diterapkan melalui penggunaan kamera virtual dengan pendekatan sinematografi, seperti *static shot*, *panning*, *tilting*, *zoom*, dan *tracking shot*, untuk membangun fokus visual dan dinamika naratif tanpa menggunakan kamera fisik (Lasseter, 1998; Wells, 2013).

Penyampaian narasi menggunakan *voice over* berfungsi sebagai pengikat alur cerita sekaligus penjelas konteks sejarah yang ditampilkan secara visual. Latar musik menggunakan musik tradisional gamelan khas Kutai yang bersumber dari pihak Kedaton Kutai Kartanegara, didukung dengan penambahan efek suara seperti bunyi gong, unsur alam, aktivitas upacara, dan elemen magis untuk memperkuat atmosfer historis dan sakral serta meningkatkan imersi audiens.



**Gambar 8. Pratinjau Hasil Episode 1**  
**Sumber: dokumentasi penulis (2025)**



**Gambar 9. Pratinjau Hasil Episode 2**  
**Sumber: dokumentasi penulis (2025)**

### 3.5. Evaluasi dan *User Testing*

Evaluasi dilakukan melalui *user testing* yang melibatkan 10 orang responden dari kelompok audiens sasaran, yaitu dewasa muda. Pengujian dilakukan dengan menayangkan dua episode *motion graphic* kepada responden, kemudian dilanjutkan dengan pengisian kuesioner untuk menilai aspek pemahaman cerita, kualitas visual, tempo animasi, serta ketertarikan terhadap budaya yang disampaikan.

Hasil uji pengguna menunjukkan bahwa *motion graphic* mampu menyampaikan alur cerita secara jelas dan mudah dipahami. Responden memberikan tanggapan positif terhadap gaya visual, pemilihan warna, serta struktur narasi yang dinilai runtut dan komunikatif. Selain itu, *motion graphic* dinilai mampu meningkatkan ketertarikan audiens terhadap sejarah dan budaya Kutai Kartanegara, khususnya Upacara Adat Erau sebagai potensi pariwisata budaya.

Masukan yang diperoleh dari responden bersifat minor, seperti penyempurnaan detail visual dan transisi audio, tanpa memengaruhi konsep utama perancangan. Temuan ini menunjukkan bahwa konsep, narasi, dan visual yang dirancang telah sesuai dengan tujuan perancangan dan kebutuhan audiens sasaran.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan dan hasil uji pengguna terhadap dua episode *motion graphic* sejarah Erau, dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* mampu berfungsi sebagai media visual yang efektif dalam memperkenalkan sejarah awal Upacara Adat Erau secara naratif, ringkas, dan menarik secara visual. Perancangan ini diawali melalui pengumpulan data berupa studi literatur, studi eksisting, serta wawancara mendalam dengan narasumber kebudayaan, yang kemudian menjadi dasar dalam perumusan konsep narasi dan visual.

Luaran perancangan berupa *motion graphic* berseri dengan narasi episodik yang saling terhubung, mengangkat kisah Aji Batara Agung Dewa Sakti dan Putri Karang Melenu sebagai landasan sejarah Erau. Adaptasi cerita rakyat dilakukan melalui penyederhanaan narasi dan seleksi elemen budaya, dengan menonjolkan peristiwa inti, simbol, dan momen sakral yang relevan dengan praktik adat Erau masa kini. Pendekatan visual menggunakan gaya ilustrasi hand-drawn dengan palet warna khas Kutai serta desain tokoh tanpa wajah terbukti mendukung penyampaian cerita secara etis, puitis, dan imersif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *motion graphic* ini mudah dipahami, mendapat respons positif dari audiens terutama dari segi cerita, serta mampu meningkatkan



ketertarikan terhadap sejarah dan budaya Kutai Kartanegara, khususnya Upacara Adat Erau sebagai potensi pariwisata budaya. Dengan demikian, perancangan *motion graphic* sejarah Erau tidak hanya berperan sebagai media edukasi visual, tetapi juga sebagai arsip budaya digital yang mendukung pelestarian budaya dan penguatan identitas lokal. Kendala berupa keterbatasan referensi visual dan perbedaan versi cerita rakyat menjadi tantangan tersendiri, namun berhasil diatasi melalui proses validasi dan perbandingan sumber secara berkelanjutan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adham, D. (1981). *Salasilah Kutai*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.
- Bursak, & Pysarenko. (2018). Motion Design as a Modern Tool of Spreading Information [Online]. URL: <https://vimeo.com> [Diakses pada 23 Desember 2025]
- Bootcamp UX Design. (2021). *motion graphics* vs. Animation: How are They Different? [Online]. URL: <https://bootcamp.uxdesign.cc/motion-graphics-vs-animation-how-are-they-different-74a5c6fe612d> [Diakses pada 8 Maret 2023]
- Hootsuite dan We Are Social. (2023). Digital 2023: Indonesia. [online] Available at: <https://www.datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- How to create lineless art! | Digital illustration tutorial. (2023). [video] YouTube. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=hqYu8nMmXw4> [Accessed: 23 December 2025]
- Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation [Online]. ACM SIGGRAPH. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/37401.37407> [Diakses pada 19 Juni 2025]
- Latumeten, A. A. T. (2022). The availability of online-based East Kalimantan folktales: A call for preservation. Prologue: Journal on Language and Literature, 8(1).
- Lineless art workflow (artstyle inspiration & development). 2023. Lineless art workflow (artstyle inspiration & development) [Video Online]. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DlydZMMYfLc> [Diakses pada 23 Desember 2025]
- Ratri, D., Sihombing, R. M., Fahmi, N. E., & Indrayati, R. I. (2021). Elaborating visual narrative into modern adaptation concept for picture book with Indonesian folklore theme. In ICON ARCCADE 2021: The 2nd International Conference on Art, Craft, Culture and Design (ICON-ARCCADE 2021) (pp. 468-475). Atlantis Press.
- Sayatman, S., Darmawati, N. O., & Dwitasari, P. (2017). Pengembangan metode desain logo dan sistem grafis untuk mendukung pembelajaran desain komunikasi visual. Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 16(2), 24-29.
- Spillane, J. J. (1994). Pariwisata Indonesia: siasat ekonomi dan rekayasa kebudayaan. Yogyakarta: Penerbit Kanisius & Lembaga Studi Realino.
- Surwiyanta, A. (2021). Dampak pengembangan pariwisata terhadap kehidupan sosial budaya dan ekonomi. Media Wisata, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.36276/mws.v2i1.30>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The illusion of life: Disney animation. New York: Disney Editions.



Wells, P. (2013). Understanding animation (2nd ed.). London: Routledge.